

Sprint 3

Chef de mêlée : Arnaud Garry

Rédacteur : Théo Nicolau

Groupe 1 : Romain Storai et Benoit Faure

La semaine dernière :

- Gestion du serveur et des lobbies
- Rédaction de paquets
- Implémentation du protocole TCP UDP

Objectifs :

- Peaufiner la partie serveur
- Continuer à écrire les paquets (Implémenter le protocole)
- Implémenter la structure du jeu dans le serveur

Groupe 2 : Antoine Mathieu et Théo Nicolau

La semaine dernière :

- Création de la base de données
- La relier avec java
- Insertion de données

Objectifs :

- Crypter le mot de passe d'un utilisateur
- Implémenter les selects
-

Groupe 3 : Arnaud Garry et Mathéo Brégier

La semaine dernière :

- Etudier LibGDX
- Séparation de ce qui sera sur le serveur et de ce qui sera sur le client
- Gestion des écrans dans l'application

Objectifs :

- Organiser les écrans de l'application
- Mettre des boutons
- Pouvoir passer d'un écran à un autre

- Utiliser LibGDX
- Commencer à coder
- Faire les graphismes

La semaine dernière :

Antoine et Théo : création de la base de données, la relier avec le projet java et pouvoir modifier les données.

Romain et Benoit : Gestion du serveur et des lobbies, rédaction de paquets, implémentation des protocoles TCP UDP.

Arnaud et Mathéo : étudier LibGDX, séparation de ce qui est serveur et client, gestion des écrans dans l'application.

Pour cette séance :

Antoine et Théo : crypter le mot de passe, implémenter les selects.

Romain et Benoit : Peaufiner la partie serveur, continuer à écrire les paquets (implémenter le protocole), implémenter la structure du jeu dans le serveur.

Mathéo et Arnaud : Organiser les écrans de l'application, mettre des boutons, pouvoir passer d'un écran à un autre, utiliser LibGDX, commencer à coder et à faire les graphismes.