



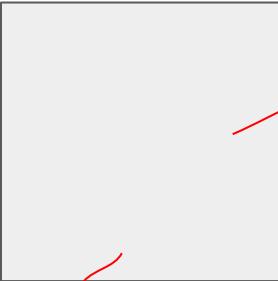
# Présentation



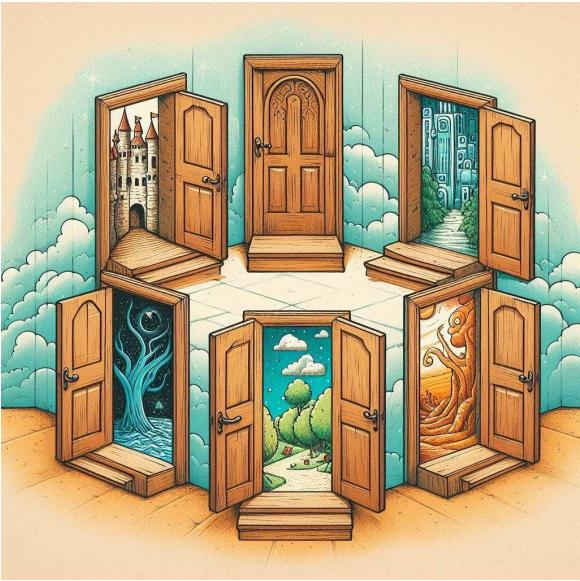
# Vue Globale



# Les Cases



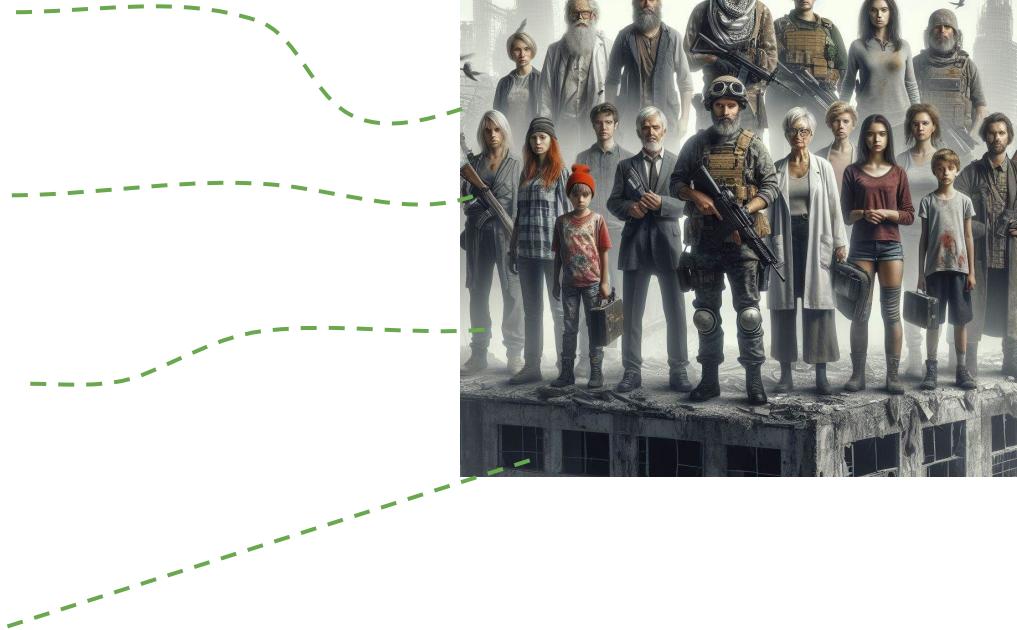
# Les Porte et acteurs



# Les Zombies



# Les survivants



# Des Objets



# Board

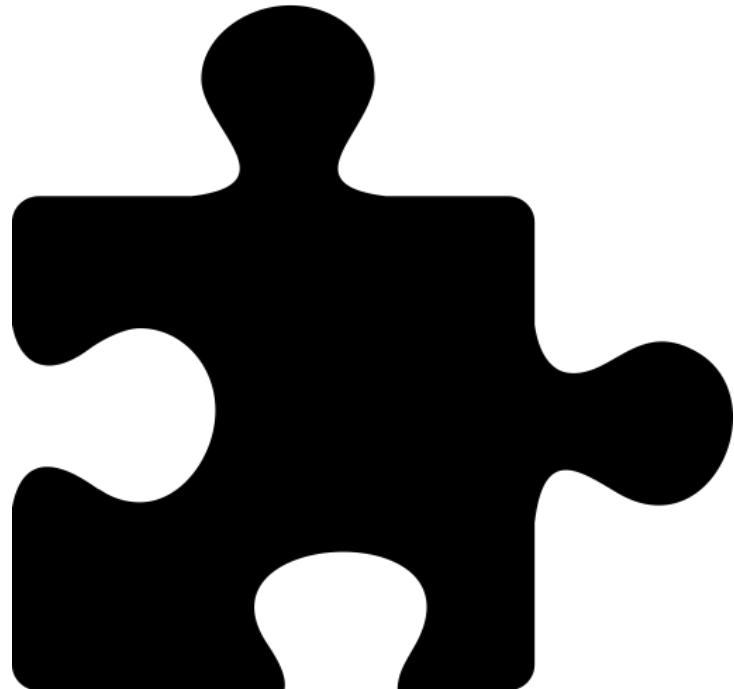
R     R   E	R     R     R     R     R     R	
R     R   S	R     R     R     R     R     R	
E S - S S S S S E		
R     R   S	R     R     R     S	D     R     R
R     R   S	R     R     R     S	R     R     R
R     R   S	S S S S S S S S	
R     R   S	R     C     R     S	R     R     R
R     R   S	R     R     R     S	R     R     R
R     R   S	R     R     R     S	R     R     R
R     R   E	R     R     R     S	R     R     R

rôle



# Item





Extension

# Item : Equipement



# Des Armes à effet





Exemple d'extension

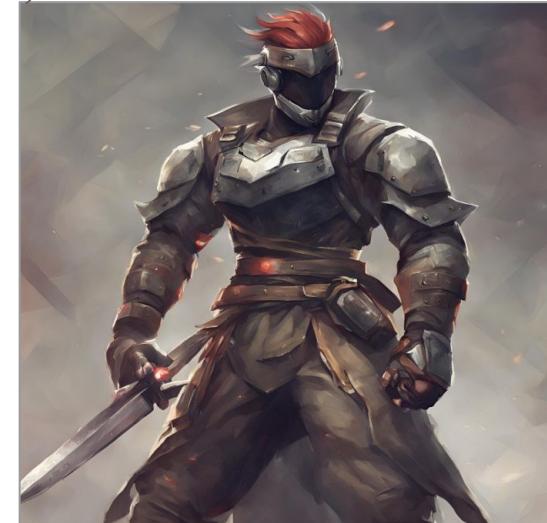
# Les cellules spéciales



# Zombies



# Rôles des Players



# Equipe



# communication



Qui fait quoi

Ce qu'on a fait

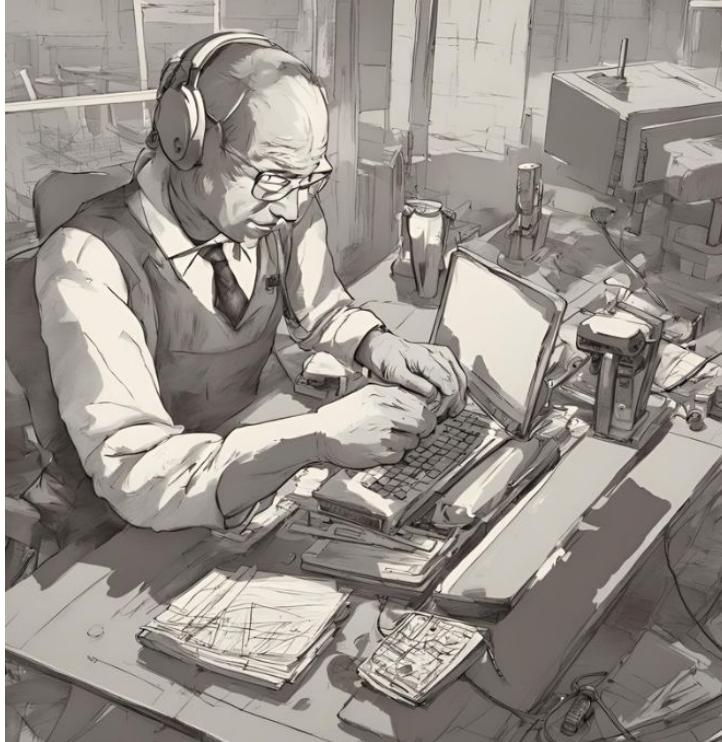
Les problèmes soulevés

```
PROJET
# général
# travail-✓
# travail-✗
# uml
# répartition-du-travail
# bot
```

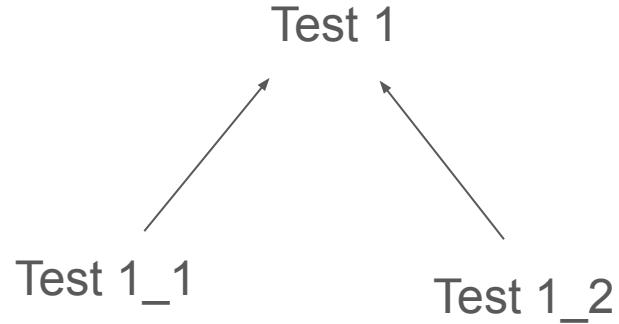
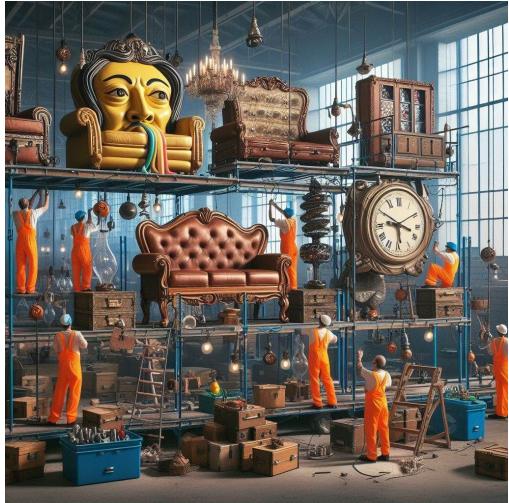
# roles



# État du travail



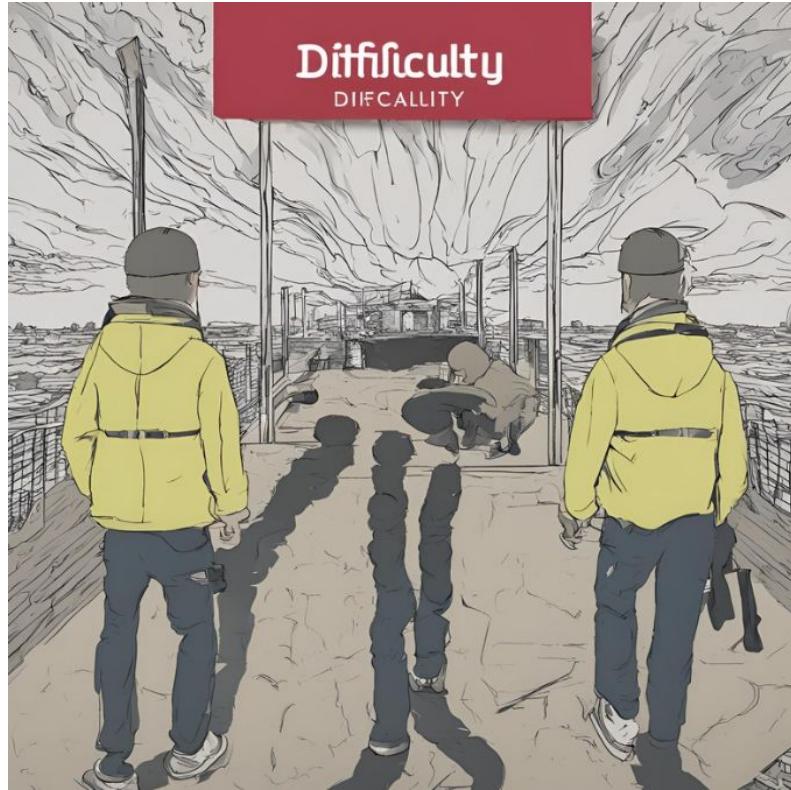
# Test



état actuel



# Difficulté



# anticipation



## coordination

Tache projet		Par défaut	+	Inviter / 4		...
Ajouter projet	Recher...	Personne	Filtre	Trier	Masquer	...
<b>▼ Ce mois-ci</b>						
Projet	Admin	Date	Statut	Priorité	Dernière mise à...	+
weapon/effet objet				manque la metho...		3 months a...
roles Player						3 months a...
class zombie						3 months a...
class actor						3 months a...
class player						3 months a...
déplacement dans le board						3 months a...
Les point d'action						3 months a...
ajout des items sur le board						3 months a...
Hip pour les acteurs						3 months a...
spawn des joueurs						3 months a...
arme de base						3 months a...
mettre en constante les coule...						3 months a...
test de toutes les nouvelles cla...				Pas commencé		3 months a...
README.md						3 months a...
modifier l'uml						3 months a...
modifier l'affichage max de jou...						3 months a...

Class	Description	Unit	Annotation de test
Aster			
Payer	garantit l'absence d'exception pour les opérations de dépôt et d'encaissement	float	test de l'absence d'exception pour les opérations de dépôt et d'encaissement
Zombies	garantit la présence d'un compte avec un solde nul	float	test de l'absence d'exception pour la présence d'un compte avec un solde nul
			plus D'Interne does not exist exception dans traitement d'initialisation
Rune			
Gymnastique			
Bon			
Personnage			
ActionList			
Ajax	garantit l'absence d'exception lors de l'exécution d'une action au moment de l'émission	float	test d'absence d'exception lors de l'exécution d'une action au moment de l'émission
LookAndFeel	garantit la présence d'un lookAndFeel	float	test d'absence d'exception lors de l'exécution d'une action au moment de l'émission
String			
Move	garantit que l'ensemble des méthodes Move et moveable sont correctes	float	test d'absence d'exception lors de l'exécution d'une action au moment de l'émission
OpenClose	utilise le principe OpenClose pour l'interface Close et ses sous-interfaces	float	test d'absence d'exception lors de l'exécution d'une action au moment de l'émission
ScriptProcessor	garantit la présence d'un scriptProcessor	float	test d'absence d'exception lors de l'exécution d'une action au moment de l'émission
String2			
UserEquipment			
Brand	garantit la présence d'un brand	float	test d'absence d'exception lors de l'exécution d'une action au moment de l'émission
Technopaged			
Central			
Drugs			
Room			
Item			
ScanPlaces			
Street			
Tam			
Weapon			
Crochet			
Chakana			
Centrale			
Car			
Equipment			
Explorabil			
Street			
Central			
MacCord			
Materia			
East_Year_Zone			
Name_Sort_order			
Director			
Self			
ActorContext			
ActorContext	garantit la présence d'un ActorContext	float	test d'absence d'exception lors de l'exécution d'une action au moment de l'émission
Model			
Character			
Environment			
Fourmer			
Singeur			

# Branch git



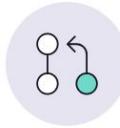
-  Evan Joly @evan.joly.etu  
 Accepted merge request !4 "merge de la branche modifEquip"
-  Evan Joly @evan.joly.etu  
 Accepted merge request !3 "modif backpack"
-  Evan Joly @evan.joly.etu  
 Accepted merge request !2 "merge de la addTest Branch"
-  Evan Joly @evan.joly.etu  
 Accepted merge request !1 "ajout doc"

1 week ago

1 month ago

2 months ago

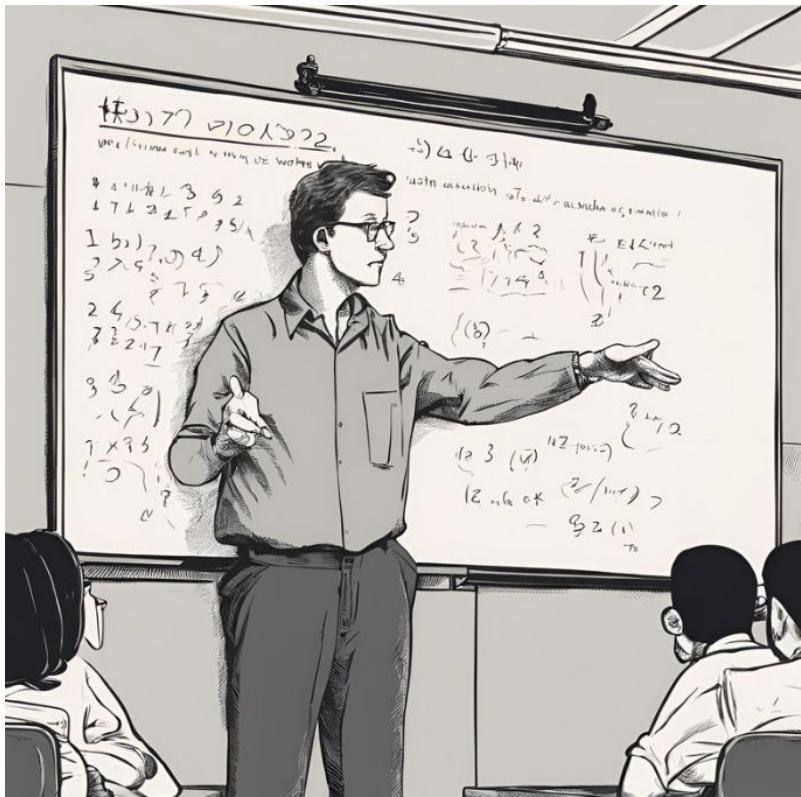
2 months ago



Merge requests are a place to propose changes you've made to a project and discuss those changes with others

Interested parties can even contribute by pushing commits if they want to.

New merge request



# Bilan

# Ressenti du groupe

