



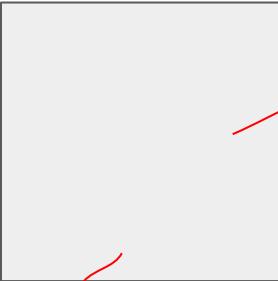
Présentation



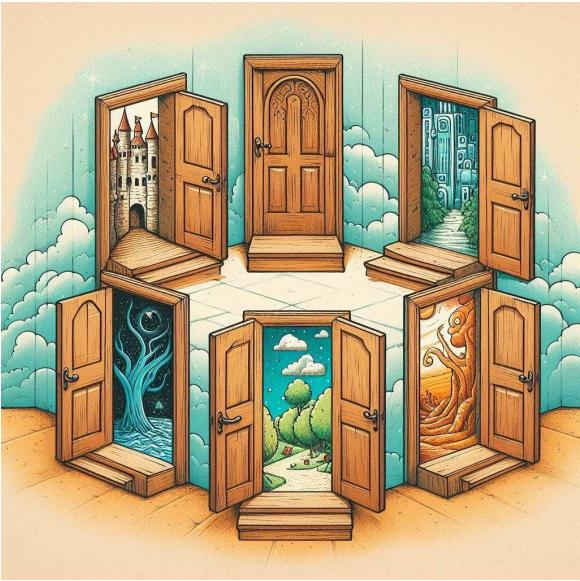
Vue Globale



Les Cases



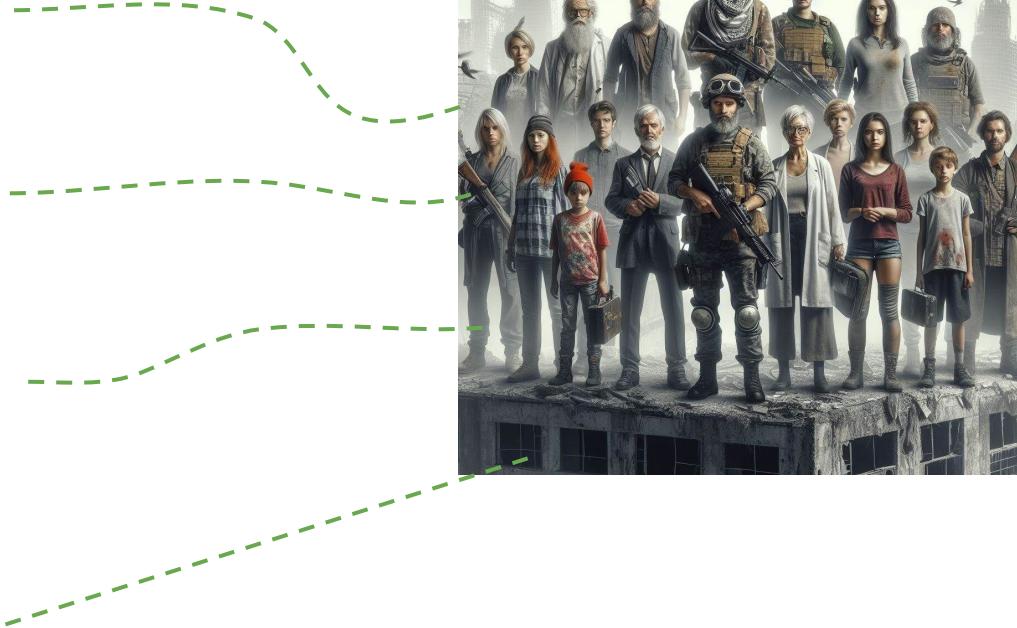
Les Porte et acteurs



Les Zombies



Les survivants



Des Objets



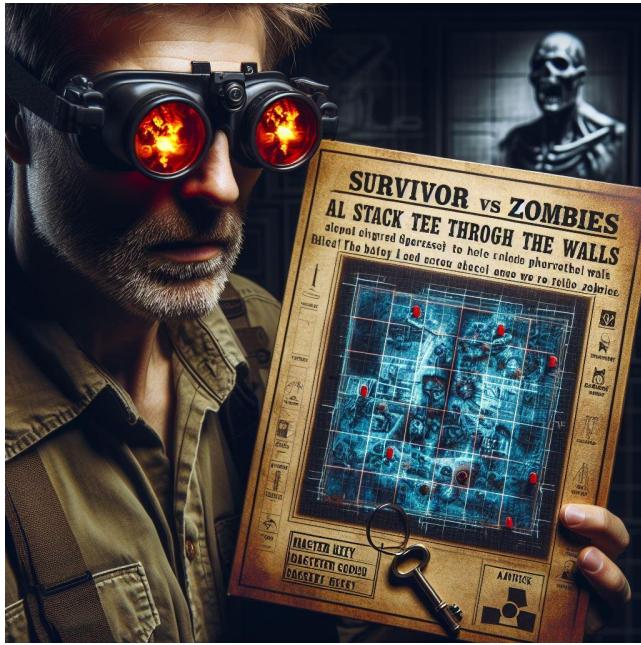
Board

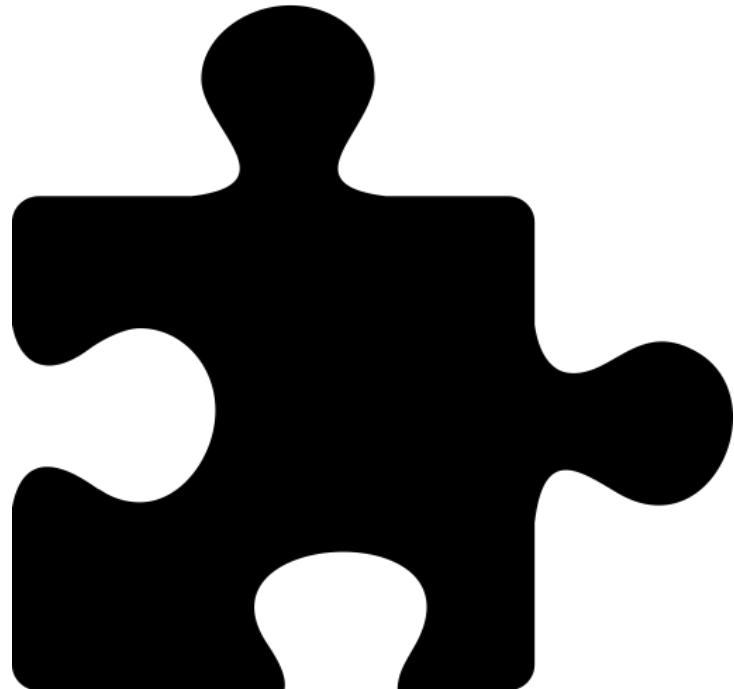
R R E	R R R R R R	
R R S	R R R R R R	
E S - S S S S S E		
R R S	R R R S	D R R
R R S	R R R S	R R R
R R S	S S S S S S S S	
R R S	R C R S	R R R
R R S	R R R S	R R R
R R S	R R R S	R R R
R R E	R R R S	R R R

rôle



Item





Extension

Item : Equipement





Exemple d'extension

Les cellules spéciales



Zombies



Rôles des Players



Equipe



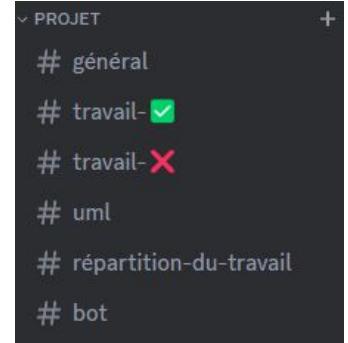
communication



Qui fait quoi

Ce qu'on a fait

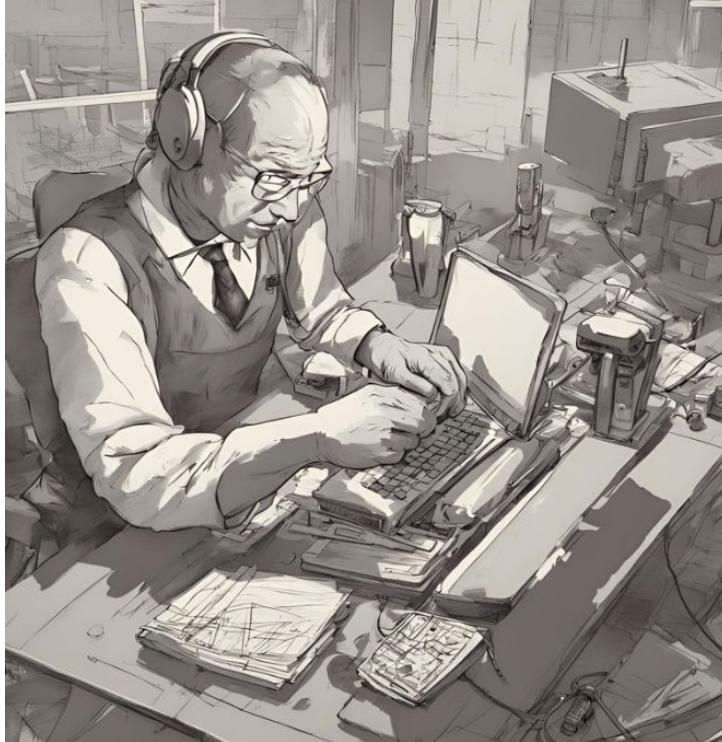
Les problèmes soulevés



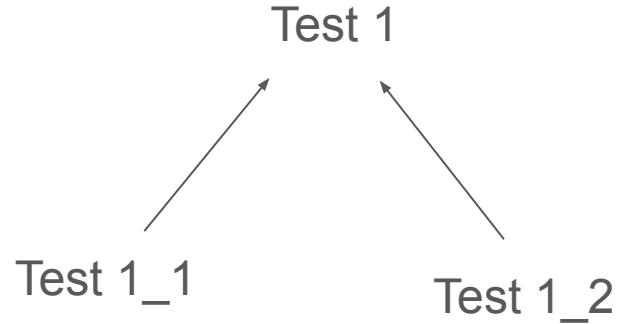
Rôles



État du travail



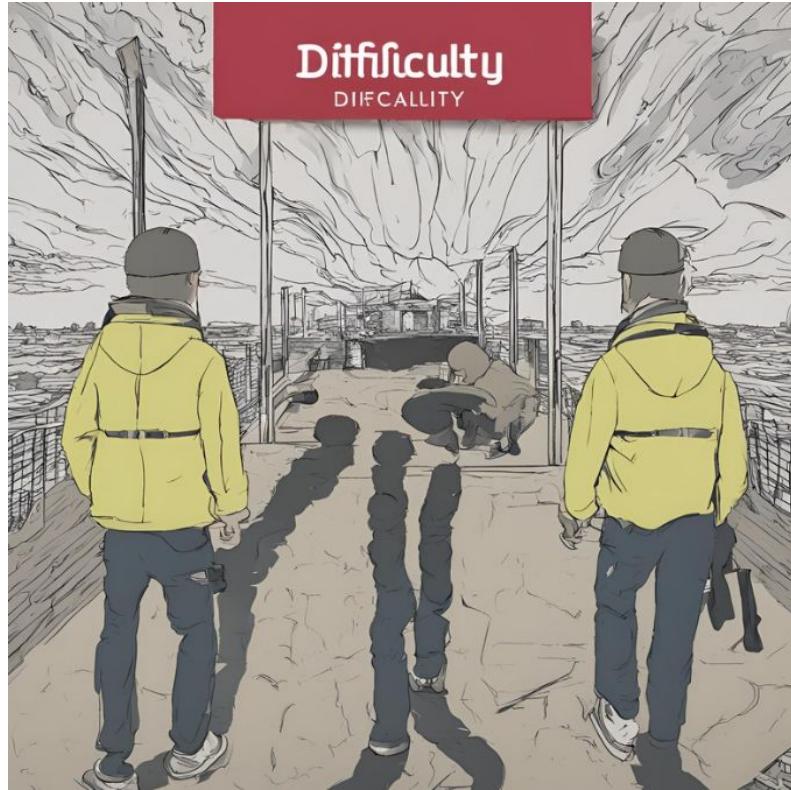
Test



état actuel



Difficulté



anticipation



Coordination

Tache projet Par défaut + Inviter / 4 ...

Ajouter projet Rechercher Personne Filtre Trier Masquer ...

▼ Ce mois-ci

Projet	Admin	Date	Status	Priorité	Dernière mise à ...	+
weapon / effet objet			en cours	manque la méthod...	3 months a...	
roles Player				Fait	3 months a...	
class zombie				Fait	3 months a...	
class actor				Fait	3 months a...	
class player				Fait	3 months a...	
deplacement dans le board				Fait	3 months a...	
Les point d'action				Fait	3 months a...	
ajout des items sur le board				Fait	3 months a...	
Hp pour les acteurs				Fait	3 months a...	
spawn des joueurs				Fait	3 months a...	
arme de base				Fait	3 months a...	
mettre en constante les coule...				Fait	3 months a...	
test de toutes les nouvelle cla...				Pas commencé	3 months a...	
README.md				Fait	3 months a...	
modifier l'uml				Fait	3 months a...	
modifer l'affichage max de jou...				Fait	3 months a...	
						Aide

Classe	Documentation	Test	status	Amélioration du code
Actor				test de l'ensemble de la class permet de ne pas avoir de bug dans la classe.
Player				Verifier si le joueur n'a pas de bug dans la classe.
Zombie				Verifier si le zombie n'a pas de bug dans la classe.
walker				Verifier si le walker n'a pas de bug dans la classe.
Runner				Verifier si le runner n'a pas de bug dans la classe.
Gymnastique				Verifier si le gymnastique n'a pas de bug dans la classe.
Ball				Verifier si le ball n'a pas de bug dans la classe.
Abomination				Verifier si l'abomination n'a pas de bug dans la classe.
ActorPlayer				Verifier si l'acteurPlayer n'a pas de bug dans la classe.
Attack				Verifier si l'attack n'a pas de bug dans la classe.
LookRound				Verifier si le lookround n'a pas de bug dans la classe.
Move				Verifier si le move n'a pas de bug dans la classe.
OneDoor				Verifier si le oneDoor n'a pas de bug dans la classe.
SprintPlayer				Verifier si le sprintPlayer n'a pas de bug dans la classe.
Teleport				Verifier si le teleport n'a pas de bug dans la classe.
WallJump				Verifier si le wallJump n'a pas de bug dans la classe.
Board				Verifier si le board n'a pas de bug dans la classe.
Transguard				Verifier si le transguard n'a pas de bug dans la classe.
Get				Verifier si le get n'a pas de bug dans la classe.
Comment				Verifier si le comment n'a pas de bug dans la classe.
DropItem				Verifier si le dropItem n'a pas de bug dans la classe.
Room				Verifier si le room n'a pas de bug dans la classe.
Sever				Verifier si le sever n'a pas de bug dans la classe.
SpawnPlayers				Verifier si le spawnPlayers n'a pas de bug dans la classe.
Start				Verifier si le start n'a pas de bug dans la classe.
End				Verifier si le end n'a pas de bug dans la classe.
Weapon				Verifier si le weapon n'a pas de bug dans la classe.
Gun				Verifier si le gun n'a pas de bug dans la classe.
Crash				Verifier si le crash n'a pas de bug dans la classe.
Carbone				Verifier si le carbone n'a pas de bug dans la classe.
Axe				Verifier si l'axe n'a pas de bug dans la classe.
Equipment				Verifier si l'equipment n'a pas de bug dans la classe.
Frisequin				Verifier si le frisequin n'a pas de bug dans la classe.
Glace				Verifier si le glace n'a pas de bug dans la classe.
Heuristique				Verifier si le heuristique n'a pas de bug dans la classe.
MapCell				Verifier si le mapCell n'a pas de bug dans la classe.
WaterWay				Verifier si le waterWay n'a pas de bug dans la classe.
Door				Verifier si la door n'a pas de bug dans la classe.
East_West_Door				Verifier si l'East_West_Door n'a pas de bug dans la classe.
North_South_Door				Verifier si le North_South_Door n'a pas de bug dans la classe.
Director				Verifier si le director n'a pas de bug dans la classe.
Genre				Verifier si le genre n'a pas de bug dans la classe.
AdminConsole				Verifier si l'adminConsole n'a pas de bug dans la classe.
ActorConsole				Verifier si l'actorConsole n'a pas de bug dans la classe.
WaveZ				Verifier si le waveZ n'a pas de bug dans la classe.
Chronique				Verifier si le chronique n'a pas de bug dans la classe.
Contacter				Verifier si le contacter n'a pas de bug dans la classe.
Pratique				Verifier si le pratique n'a pas de bug dans la classe.
Sigour				Verifier si le sigour n'a pas de bug dans la classe.

Branch git



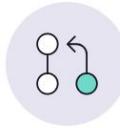
-  Evan Joly @evan.joly.etu
 Accepted merge request !4 "merge de la branche modifEquip"
-  Evan Joly @evan.joly.etu
 Accepted merge request !3 "modif backpack"
-  Evan Joly @evan.joly.etu
 Accepted merge request !2 "merge de la addTest Branch"
-  Evan Joly @evan.joly.etu
 Accepted merge request !1 "ajout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

1 week ago

1 month ago

2 months ago

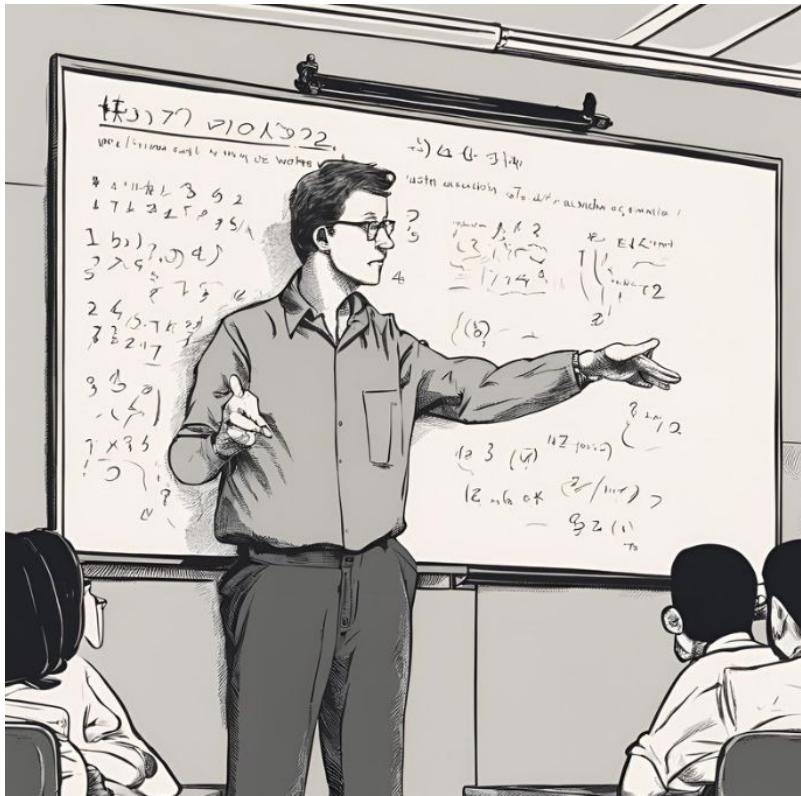
2 months ago



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

