

Titre : La Survie de Francis

projet GitLab : <https://gitlab.univ-nantes.fr/E229657C/projet-poo-dech>

Equipe :

Diana HAPPY : diana.happy@etu.univ-nantes.fr
Hugo PIARD : hugo.piard@etu.univ-nantes.fr
Eric AGBOKOU : eric.agbokou@etu.univ-nantes.fr
Corentin BARDY : corentin.bardy@etu.univ-nantes.fr

Groupe TP : 9

compétences réunies de l'équipe au niveau avancé :

- Appliquer et analyser des procédures et fonctions
- Concevoir des algorithmes de base (calculs, recherches, tris...)
- Concevoir des structures de données (tableaux, enregistrements, pointeurs...)
- Concevoir des jeux de tests
- Gérer un projet avec un outil de versioning de code (ex : GitHub)
- Utiliser des outils de discussion en ligne dans un cadre de travail (Mattermost, Slack, Discord...)
- Connaître les principaux enjeux du développement logiciel
- Identifier des critères de qualité d'un code source
- Mener une recherche documentaire complète et de manière efficace
- Exposer à l'oral de façon claire la problématique et les questions clés d'un projet afin qu'ils soient compréhensibles pour l'équipe
- Décrire les solutions possibles à un problème posé
- Créer une dynamique d'équipe et motiver le groupe
- Planifier un projet (découpage du projet, répartition des tâches...)
- Réaliser un compte-rendu détaillé des réunions
- Résoudre les conflits
- Appliquer des concepts d'entité et d'association
- Concevoir un modèle entité-association (EA) à partir d'un énoncé
- Transcrire un modèle entité-association (EA) vers un schéma relationnel de base de données

Pour les compétences ci-dessus, au moins l'un de nous a un niveau avancé mais nous avons pour la plupart tous au moins un niveau moyen.

Pour les compétences 6, 10, 13, 15 et 27: nous n'avons pas de niveaux avancées.

Résumé du projet :

Nous allons créer un monde autonome, nous implémenterons un humain dans ce monde et traiterons sa survie sur cette terre primitive au sein de 3 types d'endroits (biomes) qui possèdent chacun un écosystème (faune et flore variées). Nous nous occuperons donc de sa nutrition, de sa survie face aux prédateurs (différents en fonction du biome) et de l'amélioration de sa vie (feu, confort, ...). Nous organiserons la faune et la flore dans chaque biome, c'est à dire les liens entre elles (chaînes alimentaires par exemple), leur effet sur l'humain (dangerosité pour les prédateurs, la possibilité de nutrition ou encore l'utilité des différents matériaux).

Positionnement du sujet par rapport aux principes:

Nous avons choisi ce sujet que nous considérons plus intéressant, plus original et plus ouvert que le premier auquel nous avons pensé (supermarché).

Notre sujet est pour nous original car nous mêlons jeu et

réalité (simulation) en traitant les options les plus intéressantes à nos yeux.

En fonctionnalités principales, nous allons d'abord créer la planète sur laquelle notre "simulation" se passera, nous implémenterons ensuite l'humain et nous nous occuperons de la gestion de sa survie.

On envisage de faire évoluer notre humain à l'intérieur de notre monde qui lui offrira

la possibilité d'améliorer son confort ou d'avoir différentes alimentations.

On peut envisager d'implémenter d'autres humains et de faire évoluer cette planète vers un monde plus moderne.

Parlons de la conception, on va avoir plusieurs grandes classes qui correspondent aux différentes entités de notre monde. Par exemple les classes animaux, biomes, végétaux.

Il y a aussi la classe qui est spéciale car centrale dans notre projet, elle découle

de la classe animaux et interagit avec toutes les autres composantes de notre monde.

Un animal ou un végétal a un biome définie ainsi qu'un certain nombre d'entité.

Nous envisageons de faire une possible interface graphique si la contrainte de temps nous

le permet en fonction de l'avancée et de possible retard sur notre projet.

Répartition du travail :

tout le monde fera une part du code source

Diana : UML

Hugo : Structuration du projet

Eric : GitLab

Corentin : Compte-rendus

Chacun va travailler sur le code source en fonction des tâches que l'on s'est donné auparavant.

Nous allons mettre en place un planning de travail qui va nous permettre sur chaque semaine de suivre

l'avancement de notre projet au niveau du code source.

On attribue des tâches à chacun mais on essaiera le plus possible de travailler ensemble pour avancer aux mêmes rythmes à 4.

Semaine 44, 45 et 46 : -cahier des charges et architecture (Rapport de conception prêt à envoyer)(Eric et Corentin)

-début du codage création des classes (hugo et diana)

Semaine 47 : -Rendu rapport de conception (Eric et Corentin, aider sur le codage après l'envoi)

-lien entre les classes (Hugo et Diana)

Semaine 48 : -création des méthodes

-jeux de tests

Semaine 49 : -finalisation du code source (prêt à envoyer)

-Début de préparation des slides

Semaine 50 : -Envoi du code source

-Préparation à la soutenance

Semaine 51 : Soutenance