

Compte rendu séance 9 mars

Ce qui a été fait la dernière fois :

- Steven/Amine :** première approche des serveurs avec tests, grâce à la bibliothèque *KryoNet*.
- Ariane :** a créé les boutons et skin et commençait à y mettre des actions.
- Clément/Fedi :** ont programmé l'affichage du personnage, ainsi que les collisions et ont ajouté les contrôles du personnage.
- JB :** a créé la carte et l'a exporté pour l'utiliser avec libgdx, grâce au logiciel *Tiled*.

Ce qu'on souhaite faire lors de cette séance :

- JB/Fedi :** ajouter des box de collisions à la carte créée avec *Tiled*.
- Clément/Ariane :** lier l'écran de jeu avec les menus secondaires
- Steven/Amine :** réussir les tests serveurs puis réfléchir à ce qui sera envoyé sur le serveur
- JB :** se documenter sur les animations 2D sur libgdx.

Les objectifs :

Lier les différents travaux effectués la séance précédente (carte, menus avec widgets, personnages et les box de collision).

Les ressentis :

La communication au sein du groupe est bonne. Tout le monde est confiant sur l'avancée du programme. On sent que nous sommes bien lancés.

Ce qui a été fait :

- Lien entre le menu d'Ariane et le jeu/personnage de Clément et Fedi réalisé
- Box de collisions implémentées sur la carte
- Implémentation du joueur sur la carte (avec contrôles)
- Mise à jour de *Gradle* et *JUnit*
- Implémentation d'un serveur basique (avec test unitaire envoyant un ping)
- Documentation sur les animations 2D terminées
- Remaniement des dimensions et calques de la carte et de la tileset.