

# Compte rendu sprint 16 mars

Capitaine : Steven

Rédacteur : Steven

Présents : Tout le monde

## Ce qui a été fait la dernière fois :

<b>Steven / Amine:</b>	Mise à jour de Gradle et JUnit (Carte 0.10) Implémentation d'un serveur basique (avec test unitaire envoyant un ping) (Carte 7.3) Fusion de quelques branches (Carte 0.11)
<b>Ariane / Clément:</b>	Lien entre le menu d'Ariane et le jeu/personnage de Clément et Fedi réalisé (Carte 5.8)
<b>Fedi:</b>	Application des graphismes et de physique (collisions + déplacements) permettant de déplacer le personnage (Carte 3.0)
<b>JB :</b>	Documentation sur les animations 2D terminées (Carte 6.4) Remaniement des dimensions et calques de la carte et de la tileset. (Carte 6.6)

## Ce qu'on souhaite faire lors de ce sprint :

<b>Amine :</b>	Détermination de l'architecture de la base de données et début d'implémentation dans le projet (Carte 7.4)
<b>Steven :</b>	Implémentation d'une base de données selon le modèle d'Amine : Choix de la BDD et la librairie) utiliser. (Cartes 7.5 et 7.6) Choix d'un service d'hébergement (Carte 7.7) Redéfinir plus précisément les User Stories et tâches en cours sur github (Carte 0.8) Faire la réunion de groupe Rédiger le rapport du sprint
<b>Fedi :</b>	Ajouter des box de collisions à la carte créée avec <i>Tiled</i> (Carte 3.5)
<b>Ariane :</b>	Créer me menu des contrôles (Carte 5.4) Relier le menu des contrôles avec le reste (Carte 5.6)
<b>Clément / Fedi:</b>	Relier le menu avec le screen de Fedi (Carte 5.8) Ajout d'un système de vie et de tir (Cartes 1.2 et 1.3)
<b>JB :</b>	Essayer d'implémenter l'animation dans ce qui existe déjà (Cartes 6.4 et 6.5)

## Les objectifs :

Rejoindre les parties développées séparément pour regrouper et continuer le développement en suivant le cahier des charges/les attentes. Nous espérons finir les tâches commencées la fois précédente.

## Les ressentis :

La communication au sein du groupe est bonne. Le groupe est optimiste quant à l'avancée du projet.

Rien à signaler

## Ce qui a été fait :

<b>Steven :</b>	Recherches sur la technologie de BDD à utiliser (Cartes 7.5 et 7.6) (Fini) Recherche d'hébergeur de BDD (Carte 7.7) (Fini) Début de configuration de la BDD (Carte 7.8) (En cours 30%) Ajout de la librairie pour une connexion MySQL (Carte 7.10) (Fini) Tentative de connexion à la base de données (Carte 7.9) (En cours 80%) Mise en place d'un fichier de configuration pour les identifiants BDD (Carte 7.11) (En cours 75%)
<b>Ariane :</b>	Création d'un menu pour changer les commandes (Carte 5.4) (Fini) Créer des boutons qui changent les contrôles (Carte 5.9) (Fini) Création d'un menu de paramètres (Carte 5.7) (En cours)
<b>Clément :</b>	Lien entre menu de jeu et carte de jeu de JB (Carte 5.6) (Fini) Perfectionner la physique du jeu (réglages des valeurs) (Carte 3.4) (En cours)
<b>Fedi :</b>	Lien entre menu de jeu et carte de jeu de JB (Carte 5.6) (Fini) Créer la classe Weapon et Projectile (Carte 4.1) (En cours) Implémenter la barre de vie du personnage (Carte 1.2) (En cours) Implémenter la perte de vie du personnage lorsqu'il se fait tirer dessus (Carte 1.11) (En cours)
<b>JB :</b>	Implémenter l'animation d'un personnage sous forme d'une classe facilement réutilisable dans la boucle de rendu. (Carte 6.5) (Fini)
<b>Amine :</b>	Détermination de l'architecture de la base de données et début d'implémentation dans le projet (Carte 7.4) (Fini)