

REPARTITION DU DEV

Recommandations pratiques

Quelques règles, pour que tout se passe bien et qu'on puisse s'entraider en cas de besoin.

- Syntaxe du code

- * Coder de manière aérée. Eviter les blocs indigestes, ne pas abuser des instructions en une ligne, mettre un espace entre les opérandes et les opérateurs dans les calculs.
- * Utiliser des variables compréhensibles. La variable "a" ne veut rien dire, au bout de 5 lignes, on a oublié de quoi il s'agissait. Pour peu que les variables "b", "c", "i", "j" soient également dans cette portion du code, cela devient rapidement illisible. Des variables du type "pts_degats", "pts_vie", "etat_mort" sont beaucoup plus claires.
- * Suggestion : étant donné que nous codons tous sous des IDE contenant un autocomplétion des mots dans le code, appelez vos variables comme suit :
 <nom de la classe>_<caractéristique> (ex : player_pts_vie)
Cela permettra de pouvoir voir toutes les données appartenant à une classe lorsque l'autocomplétion essaie de savoir ce que vous voulez taper.

- Organisation du code

- * Commenter les passages contenant des algos complexes. Ca ne coûte rien, et ça fait plaisir.
- * Utiliser Doxygen pour documenter le code au fur et à mesure :
 - * Toute la documentation des fonctions, des variables et du fonctionnement des fonctions devront être décrits dans les fichiers .h .
 - * On se fout complètement de à quoi le fichier .h ressemble, doxygen en crée un sans tous les commentaires dans sa documentation si le client a besoin de voir la composition des classes, programmes et fonctions.
 - * Si besoin d'aide, appelez à l'aide et j'accourrai à votre rescousse.
- * Encapsuler au maximum les actions nécessaires dans des classes / fonctions. Cela améliore la portabilité du code et simplifie le debuggage.
- * Accompagnez vos classes d'un fichier main testant toutes les fonctions. On pourra déterminer

- Divers

- * Ne pas attendre en cas de difficulté, signaler les soucis bloquants afin qu'une solution puisse être trouvée. La communication est importante, de même que la patience.

- C'est tout

BLOCS DE DEVELOPPEMENT

- Jeu (Ludivine, Loïc)

- * Classe carte
- * Classe personnage
- * Classe monstre
- * Classe combat

- Configuration client (Malvina, Raph)

- * Création carte
- * Création obstacle

Regroupement possible (template?)

- * Création personnage
- * Création monstre

Regroupement possible (template?)

- * Suppression carte
- * Suppression personnage
- * Suppression monstre
- * Suppression obstacle

- Interface (Loïc, Thibault)

- * Sélections
- * Déplacements
- * Combat
- * Configuration client

- Affichage (Raph, Thibault)

- * Début de partie
- * Carte
- * Personnage
- * Monstre
- * Fin de partie

- Gestion des fichiers (Malvina, Ludivine)

- * Sauvegarde dans fichier texte
- * Chargement à partir de fichier texte
- * Suppression dans fichier texte