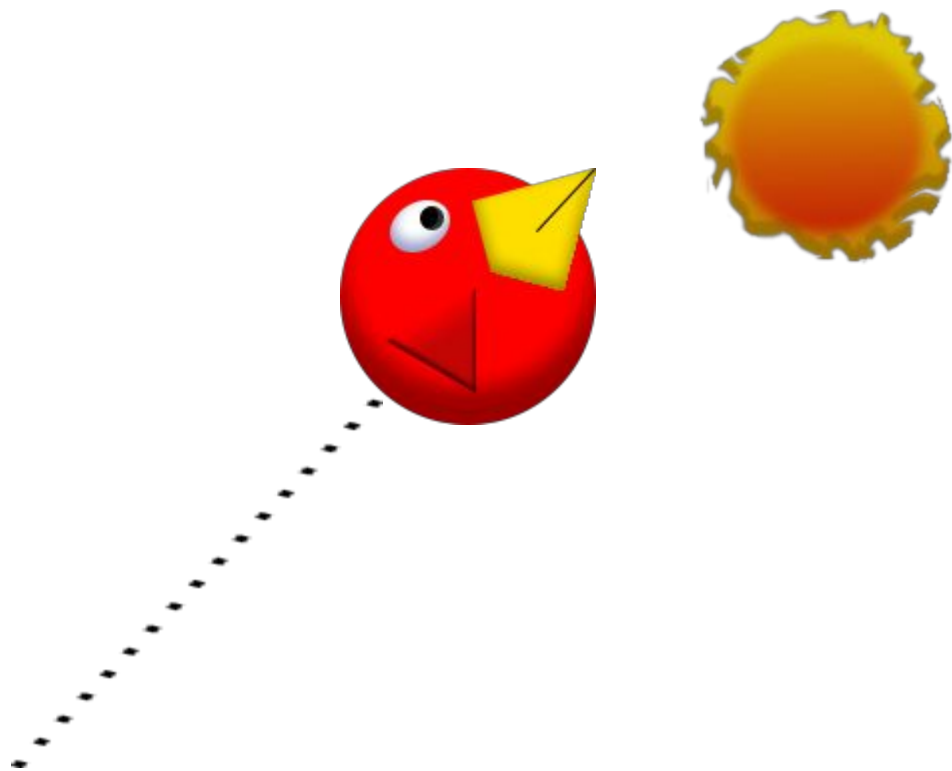


# Angry Birds

## Groupe M1

Jalon 1 - 6 novembre 2015



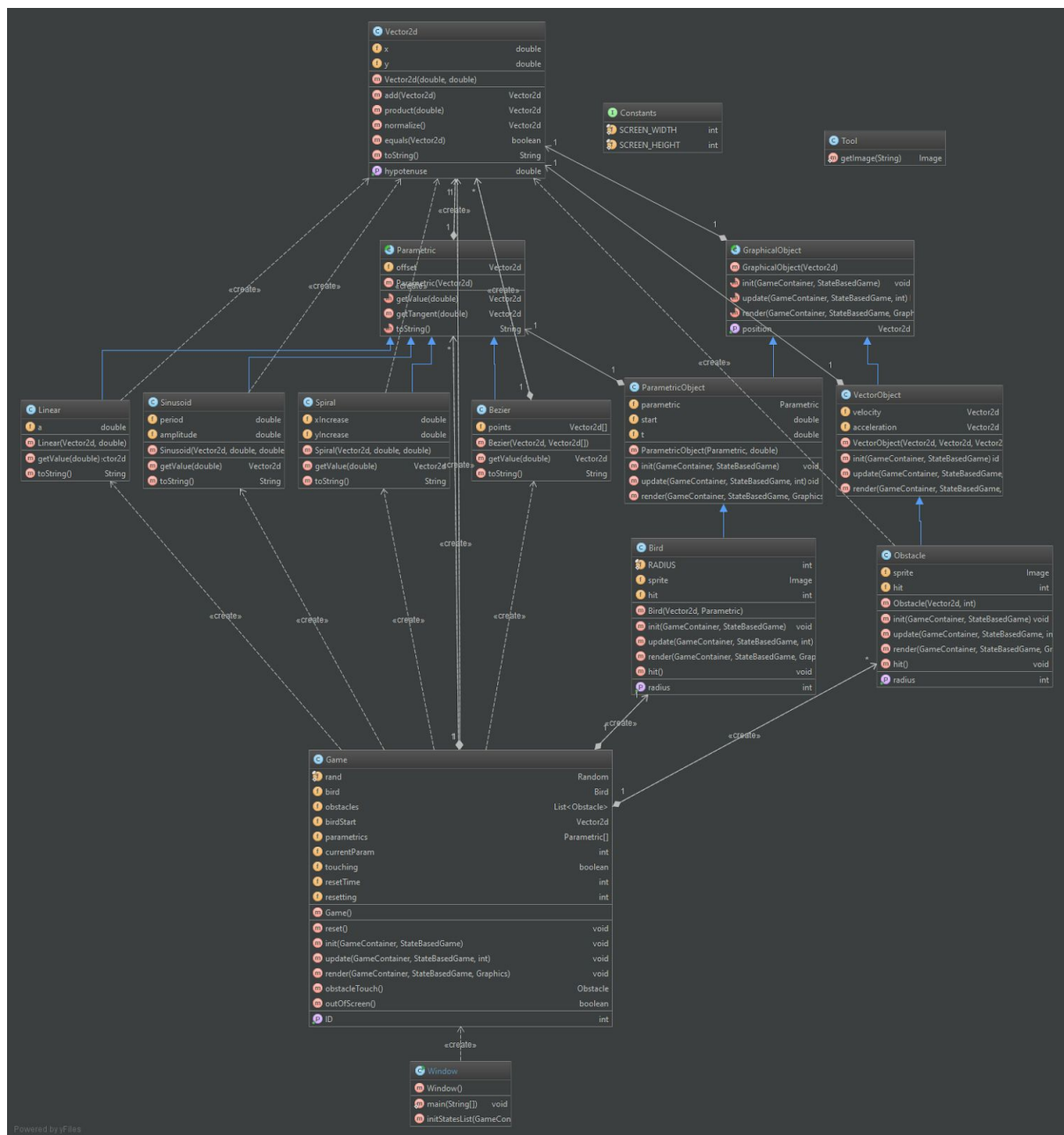
Par Florent Marcaille, Maxime Catteau, Noémie Clay et Quentin Brault.

# Courbes

Les courbes paramétrées préprogrammées sont:

- 1 courbe linéaire
- 1 courbe sinusoidale
- 1 courbe spirale
- 7 courbes de bézier

## UML du jeu



Une version haute définition est disponible dans le dossier uml/.

# Répartition des tâches

**Florent Marcaille** : Collisions, courbes, tests, aide

**Maxime Catteau** : Oiseau, obstacles, courbes, javadoc

**Noémie Clay** : Oiseau, obstacles, javadoc

**Quentin Brault** : Structure, courbes, tests, aide

Maxime et Noémie étant les moins à l'aise en programmation, ils ont surtout travaillés en peer programming.

## Tests

### Tests boîte noire

Vecteurs :

- Egalité
- Ajout
- Produit
- Calcul de l'hypoténuse
- Normalisation

Courbes :

- Tangent
- Lineaire
- Sinusoïde
- Spirale
- Bézier

Collisions :

- Collision avec obstacle
- Collision avec bords de l'écran

### Tests boîte blanche

Les tests boîte blanche ont été effectués par chacun lors de l'implémentation. On note par exemple la vérification de la position des obstacles et le choix des courbes paramétriques.