

Rapport Projet JavaScript

JS

Casse Brique

Contenu du Rapport

1. [Rôle et participation](#)
2. [Outils et organisation](#)
3. [Diagrammes](#)
4. [Avancement du projet](#)
5. [Les règles](#)
6. [Nos problèmes](#)

Rôle et participation des membres du projet :

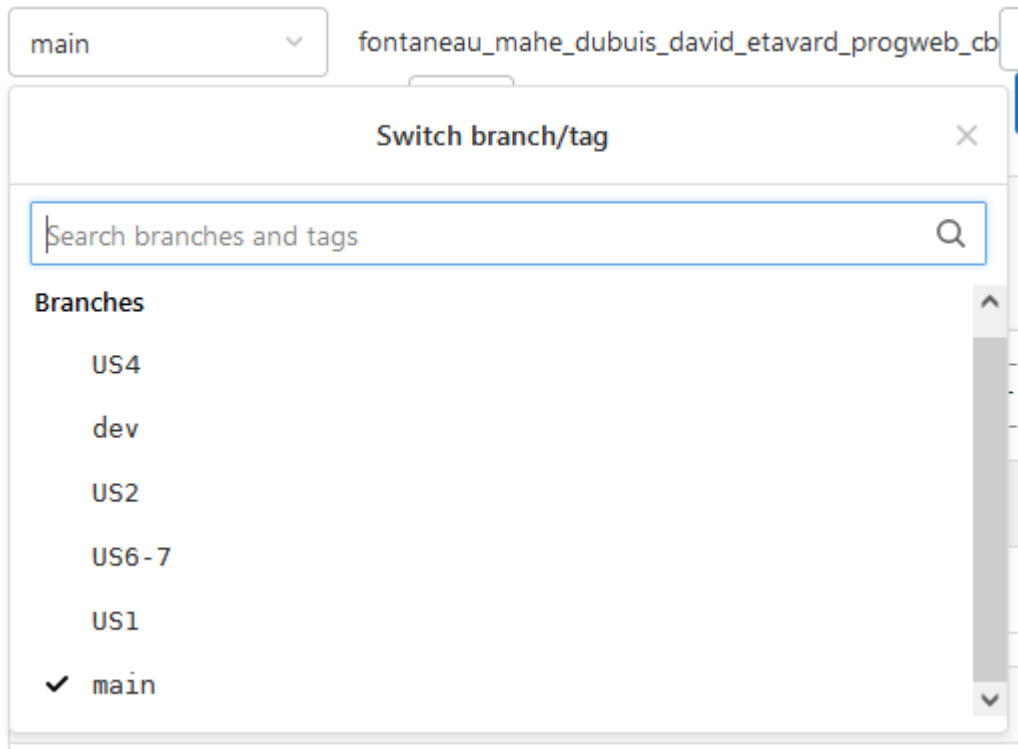
- Scrum Master :
 - **Fontaneau Thomas**
 - US02 - [La Raquette](#)
 - Rédaction du rapport
- Product Owner :
 - **David Arthur**
 - US03 - [La balle](#)
 - Création des maquettes du jeu
- Scrum Team :
 - **Mahé Mélina**
 - US04 - [Les briques](#)
 - Recherche et création des graphismes
 - **Dubuis Ingrid**
 - US05 - [La mort du joueur](#)
 - Création de l'oral
 - **Etavard Cédric**
 - US09 - [Affichage des scores](#)
 - US10 - [Affichage du menu](#)
 - US06 - [Gestion des vies du joueu](#)
 - US07 - [Gestion du score](#)

Outils et organisation

- [Discord](#) pour la communication d'information.
- [Trello](#) pour l'organisation des sprints et la repartition des tâches.

- [Visual studio code](#) pour l'IDE.
- [Git](#) pour la gestion du code et des versions du code.

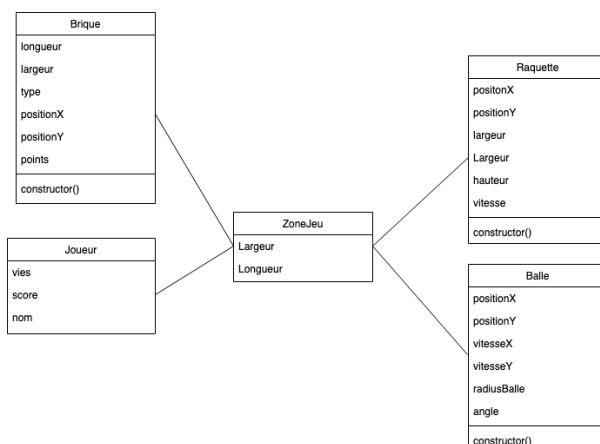
Pour la gestion du git nous avons procédé de la manière suivante :



Chaque US avait une branch sur la branch dev, une fois la US finit une merge sur la dev et effectué. Après vérification et résolution des éventuel conflits entre les US une merge du produit final et livrer sur la main.

Diagrammes :

Pour partager les taches dans le projet nous avons découpé nos différents composants (raquette, balle...) en classe. Voici le diagramme de classe que nous avons produit pour nous aider :



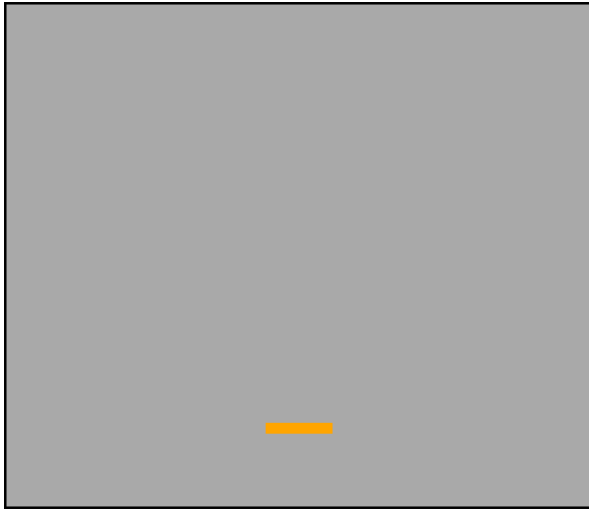
Avancement du projet :

Les fonctionnalités implémentées (découpé en US)

US2 : La raquette

Cette US est divisée en 3 fonctionnalités et vise à créer une raquette qui se déplace en fonction de la flèche directionnel pressé.

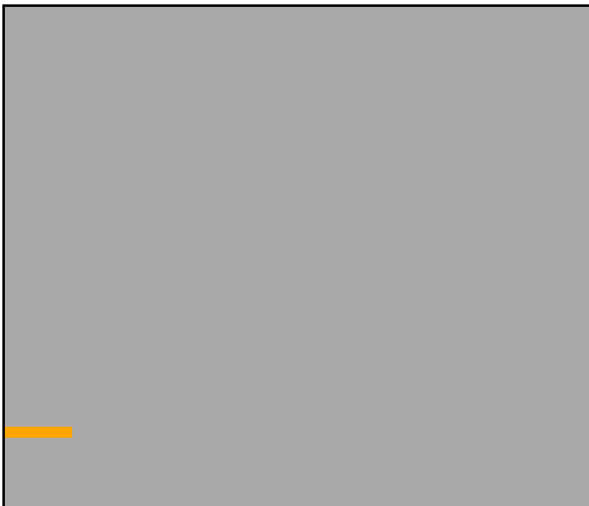
- Création de la forme de la raquette



- Gestion du mouvement de la Raquette



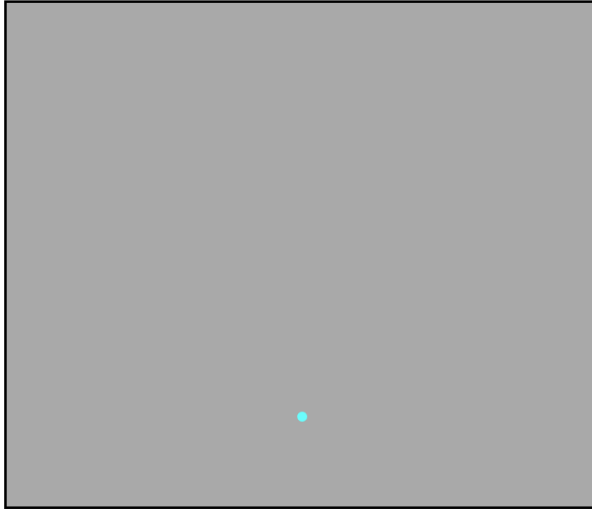
- Mise en place d'un blocage avec les bords du terrain



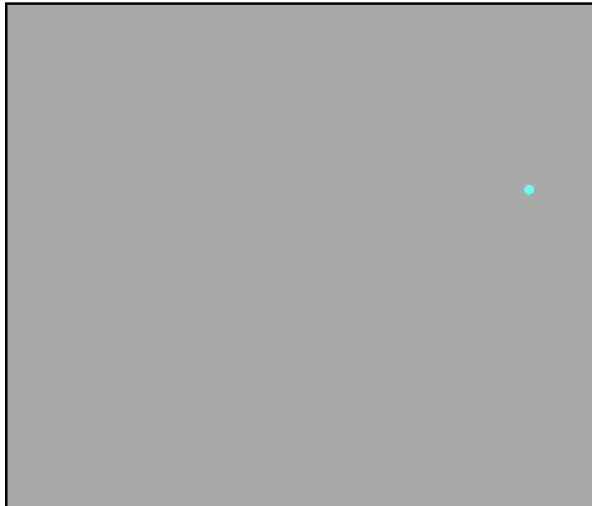
US3 : La balle

L'US est divisée en 4 fonctionnalités et vise à créer une balle qui se déplace et change de direction en fonction des obstacles rencontrés (mur, brique, raquette).

- Création de la forme de la balle



- Gestion du mouvement de la balle






- Mise en place des collisions



- Mise en place des collisions avec les briques

US4 : Les briques

On retrouve 3 fonctionnalités dans cette API qui vise à créer un mur de brique composé de brique "normale" et de brique "vitesse" (augmente la vitesse de la raquette) ainsi que la disparition des briques en cas de contact avec la balle.

- Création des briques normales

- Création des briques vitesses

- Gestion de la disparition des briques


US5 : La mort du joueur

Cette US a pour rôle détecter quand le joueur va perdre une vie c'est à dire quand la balle touche le bord inférieur du terrain.



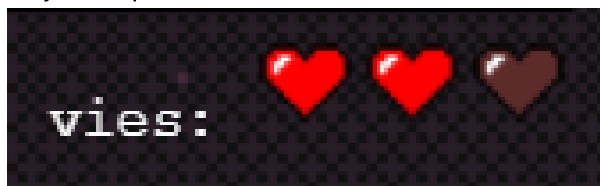
US6 : Gestion des vies du joueur

L'US gère le nombre de vie restante du joueur il en a 3 de base et perd une vie à chaque fois que le détecte de la balle a touché le bord inférieur.

- Le joueur possède toute sa vie



- Le joueur perd une vie



US7 : Gestion du score

Cette US permet d'ajouter au score du joueur des points en fonction des briques qu'il détruit.

- Le joueur détruit une brique normal



- Le joueur détruit une brique vitesse



US9 : Affichage des score

A l'aide du serveur fournie l'US consiste à enregistrer le score du joueur actuellement en train de jouer.



US10 : Affichage du menu

On retrouve 4 fonctionnalités dans l'US, avec un bouton start pour lancer le jeu, une zone où le joueur va inscrire son nom, les meilleur score des autres joueurs et enfin les règles du jeu.

- Score des meilleur joueurs



cedric	63
test4	60
test3	35
Paula	34
Denis	30
Donald Duck	30
Romain	27
test	25
test2	25
Sophie	22

- Règle et nom du joueur



- Changement du nom



Les fonctionnalités manquantes

US8 : Gestion du passage de niveau

Quand le joueur détruit la dernière brique du niveau actuelle le jeu passe au niveau suivant et un nouveau mur est créé.

Règles :

Commande du jeu

◀ --> Déplace la raquette vers la gauche.

▶ --> Déplace la raquette vers la droite.

Déroulement d'une partie

Une partie se lance quand le joueur entre un nom et appuyé sur une des deux touches directionnel (détaillé au-dessus). Le but du jeu est de détruire le plus de brique à l'aide d'une balle qui rebondie sur la raquette

que nous contrôlons. Le joueur possède trois vies et en perd une à chaque fois que la balle touche le mur inférieur. La partie s'achève lorsque que le joueur perd ces trois vies.

Les problèmes rencontrés :

Notre principal problème au cours de ce projet a été le temps. En effet vu que pour la plupart d'entre nous n'avions jamais travaillé ensemble nous avons perdu un peu de temps à s'organiser et à établir un plan clair. En parallèle nous avons déjà d'autres projets qui monopolisait notre temps.