

Projet Casse-briques

Programmation Web

THOMAS FONTANEAU

ARTHUR DAVID

MÉLINA MAHE

CÉDRIC ETAVARD

INGRID DUBUIS

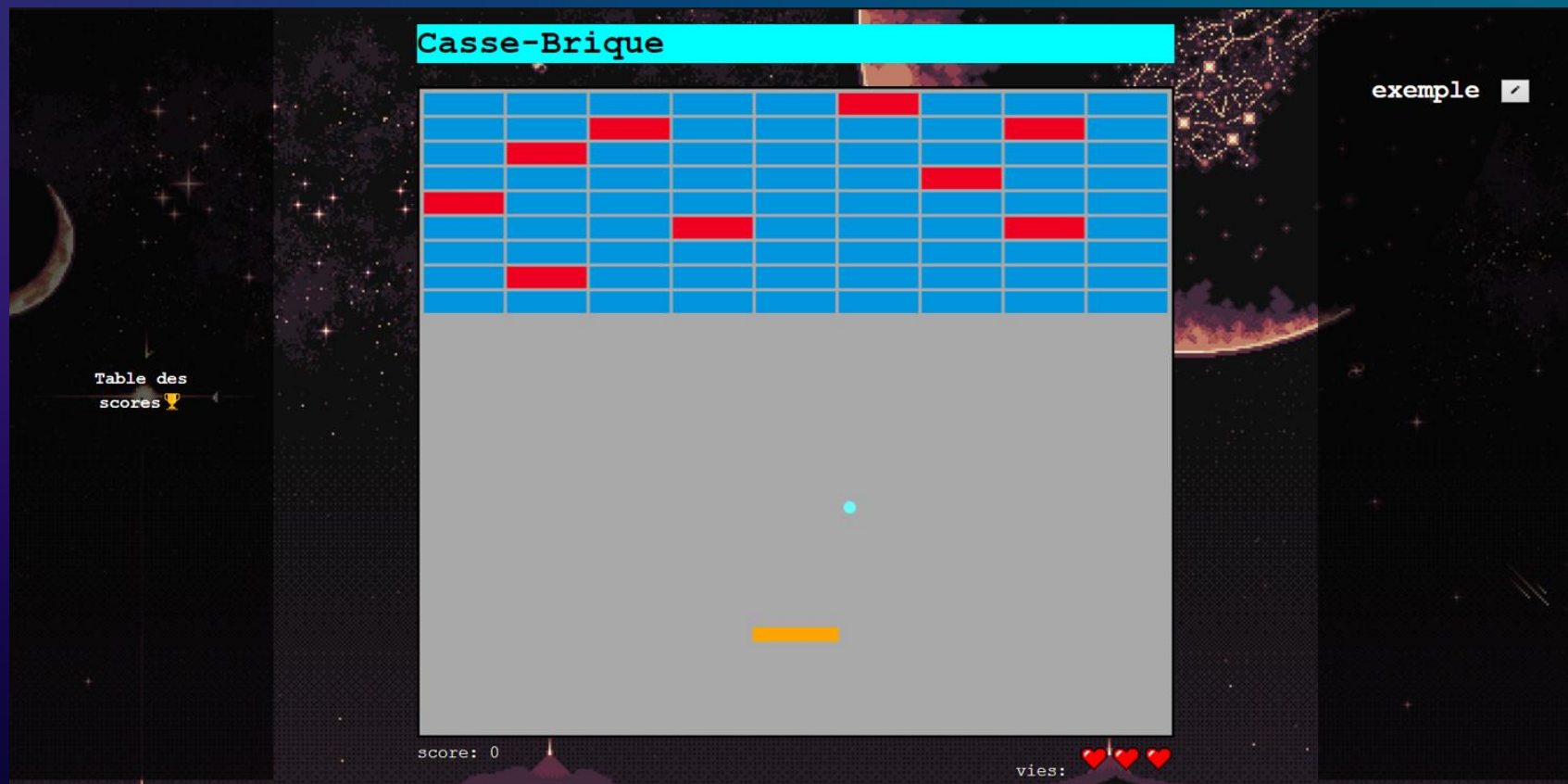
Sommaire

- Le projet
 - Objectif
 - Scrum Team
 - Outils
- Notre organisation
- Démonstration
- Notre retour
- Futures orientations

Le Projet

OBJECTIF

Reproduire un jeu
de Casse-briques
en JavaScript



Le Projet

OBJECTIF

Les règles qui
devaient être
mises en place :

- Le joueur à trois vies

- il peut déplacer une raquette horizontalement

- la raquette renvoie une balle sur un mur de brique

Le but du jeu est de marquer des points en détruisant des briques.

Le jeu contient deux types de briques :

- les briques normales
- les briques de vitesses

Lorsque la balle frappe une brique, elle disparaît, la balle rebondit et augmente le score

- plus de briques -> génération d'un nouveau mur.

- Si la balle va sous la raquette, on perd un vie

- On affiche le score du joueur et un historique des meilleurs scores

Le Projet

OBJECTIF

Notre Trello

The screenshot shows a Trello board with the following columns and cards:

- Listes des US**:
 - + Ajouter une carte
- gestion du compte-rendu**:
 - Tache : rédaction du rapport (0/6) [ID] [TF]
 - Tache: Création de l'oral (0/3) [ID]
 - + Ajouter une carte
- Sprint 1**:
 - + Ajouter une carte
- Sprint 2**:
 - US8 : Gestion du passage de niveau
 - US9 : Poster les scores dans le serveur [CE]
 - US10 : Création du menu du jeu (1/4) [CE] [TF]
 - + Ajouter une carte
- Done**:
 - US1 : Création des 3 murs solides [CE]
 - US6 : Création des vies [CE]
 - US3 : Création de la balle (4/4) [AD]
 - US7 : Gestion du score [CE]
 - US4 : Création des briques (3/3) [T]
 - US2 : Création de la raquette (3/3) [TF]
 - US5 : Gestion de la mort du joueur lorsqu'il touche le mur sud [ID]
 - Création d'une maquette (3/3) [AD]
 - + Ajouter une carte

Le Projet

SRUM TEAM



Thomas
Fontaneau
SCRUM Master



Arthur David
Product Owner



Mélina Mahe
Développeuse



Cédric Etavard
Développeur



Ingrid Dubuis
Développeuse

Le Projet

OUTILS



Notre Organisation

- Définition des US
- Répartition d'une première US chacun
- Une branche, une US
- Chacun à notre rythme
- Entraide



Démonstration

Notre retour

CE QUI A MARCHÉ

- Gestion de git
- Communication
- Rôles attribués

CE QUI N'A PAS MARCHÉ

- Affichage des briques
- Répartition des tâches
- Projet non terminé

La finalisation du projet aurait nécessité
plus de temps



Futures Orientations



Merci