

Projet IOS - Jeu du pendu

INTRODUCTION	2
BILAN	3
AMÉLIORATIONS	4
COMPTE-RENDU DES SÉANCES	5
9 mai (09/05) - 4h	5
16 mai (16/05) - 2h	6
23 mai (23/05) - 3h	7
30 mai (30/05) - 3h	8
6 juin (06/06) - 3h	9
Enolha.D :	9
13 juin (13/06) - 2h	10
ANNEXES	11

INTRODUCTION

Voici notre compte-rendu de projet pour le cours iOS. Après avoir appris, dans un premier temps, les bases du développement avec le langage Swift, dans un second temps, nous devons réaliser un projet final : le développement d'une application en iOS avec le langage Swift ; l'objectif est de réaliser une application "Jeu de lettres".

Nous avons choisi le jeu de lettres "Pendu" (Hangman en anglais) : " Jeu dont le but est de deviner, lettre par lettre, un mot dont on fournit la première et la dernière lettre"

Le nom du projet sera : **Pendix**

Premièrement, nous avons comme objectif de réaliser une première application de Pendu, simple, intuitive et efficace.

Par la suite, nous implémenterons différentes fonctionnalités beaucoup plus poussés.

BILAN

Nos objectifs initiaux étaient d'obtenir un jeu du Pendu fonctionnel, avec un mot Français aléatoire, ainsi que toutes les mécaniques de jeu nécessaires au bon déroulement d'une partie.

Nous avons utilisé différents concepts vus lors de nos TP en cours pour réaliser ce projet.

Les vues avec segue, l'envoi de données depuis un formulaire ainsi que le changement dynamique d'images furent implémentés.

Le concept des contraintes de layout n'a pas été vu en cours, mais il a été implémenté.

Un concept vu en cours que nous n'avons pas implémentés est le core data, car nous n'en avons pas besoin pour le moment.

Lors du projet, l'utilisation de github a nécessité une bonne répartition des tâches, afin d'éviter les problèmes de conflits.

C'est pour cela que chacun avait travaillé sur ses fonctionnalités avec des vues différentes, nous n'avons ainsi qu'à fusionner les fonctionnalités sur la vue principale, lorsque l'on jugeait que cela était nécessaire.

Ainsi, nous n'avons jamais rencontré de gros problèmes pour coder et implémenter les fonctionnalités.

Nous avons fait preuve de beaucoup de communication pour organiser le travail, ce qui nous a permis d'être efficace lors du développement.

Tous les objectifs initiaux que nous souhaitions réaliser furent complétés et implémentés.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations possibles pour notre projet seraient de rajouter différentes fonctionnalités plus ou moins complexes.

La première fonctionnalité possible pour le projet serait un tableau des scores qui permet de traquer le temps pris pour les mots ou le temps restant, ainsi que la complexité des mots complétés.

La seconde fonctionnalité serait un mode challenge avec un nombre de points à cumuler, cela permettrait d'utiliser le scoreboard ajouté précédemment.

Une troisième fonctionnalité possible serait un mode versus local qui permettrait à deux joueurs de s'affronter sur un unique téléphone, les scores pourraient ainsi être comptabilisés avec le scoreboard avec un système de manches.

Une évolution de ce mode versus serait de rendre le jeu multijoueur à distance via internet avec un lobby et un code secret pour accéder à celui-ci.

COMPTE-RENDU DES SÉANCES

9 mai (09/05) - 4h

Compte-rendu de la première séance.

Lors de celle-ci, nous avons dans un premier temps configuré la gestion de projet. Nous avons décidé du jeu que nous avons développé et nous avons commencé la répartition des différentes tâches. Ces tâches sont à titre indicatif, chaque personne du groupe fera plus ou moins des choses différentes, mais aussi participera au développement de l'application.

Lors de cette première séance, voici le travail de chaque membre du groupe :

- Adame G. :
 - Création du compte-rendu.
 - Rédaction du compte-rendu.
 - Réflexion conception de l'application.
- Louis L. :
 - Création de la team GitHub (Système de versionning).
 - Création du projet.
 - Rédaction du rapport.
 - Réflexion conception de l'application.
 - Participation aux premières lignes de code.
- Mathieu M. :
 - Développement des premières lignes de code (Création d'une interface simple avec un navigation controller).
 - Rédaction du rapport.
 - Réflexion conception de l'application.
 - Création d'images et logo vectoriels pour le projet
- Enolha D. :
 - Création de l'interface de Prototypage en utilisant le logiciel Figma.
 - Création des différentes frames (pages).
 - Rédaction du rapport.
 - Réflexion conception de l'application.

16 mai (16/05) - 2h

Compte-rendu de la seconde séance.

Lors de celle-ci, nous avons dans un premier temps configuré les premières vues. Nous avons décidé des premiers templates et des pages que nous allons avoir à coder tout au long du projet. Nous avons aussi profité de cette séance pour mettre au clair les librairies et les bibliothèques qui allaient nous permettre d'amener à bien ce projet. Après avoir appris l'absence d'Enolha, nous avons décidé de nous répartir le travail à 3.

- Mathieu M. :
 - Navigation du menu vers la page de jeu
 - Gestion des tentatives ratées et changement de l'image selon le nombre de tentatives restantes. Recherche d'une librairie de mots français et rédaction d'un script bash pour enlever tout les mots à accents
- Adame G. :
 - Début de rédaction du rapport d'aujourd'hui et recherches de librairies à utiliser pour faciliter le développement de fonctionnalités
- Louis L. :
 - Système des boutons de l'alphabet pour l'interface de jeu, et début des fonctionnalités d'ajout de lettres avec comparaison à un mot prédéfinis.

23 mai (23/05) - 3h

Compte-rendu de la troisième séance.

Lors de celle-ci, nous avons déjà un début de projet cohérent. Nous avons donc entamé les parties techniques pour avoir un jeu qui soit fonctionnel au niveau du système de jeu. Avec le retour d'Énolha, nous avons pu travailler sur l'inclusion des mots dans notre BD.

- Mathieu M. :
 - Réalisation du splash screen, pour avoir un chargement de l'application agréable au visuel. Ajout d'un compteur avec minutes, secondes et millisecondes, afin de gérer le temps de la partie.
- Adame G. :
 - Rédaction du rapport, ainsi que recherche de librairies puis participation avec Louis sur la Logique du Pendu, pour savoir si l'utilisateur a gagné.
- Louis L. :
 - Logique du Pendu : Implémentation du système d'erreur, d'interaction des boutons selon un mot prédéfini, suivi de l'implémentation du compteur (Mathieu).
- Enolha.D :
 - Travail sur la bibliothèque pour inclure différents mots, à l'aide d'un script qui permet de supprimer les mots qui contiennent des accents ou des tirets.

30 mai (30/05) - 3h

Pour cette séance nous avons fait 75% du projet. Ainsi nous avons pu commencer à finaliser les dernières fonctionnalités, qui nous permet d'avoir un jeu ergonomique avec un maximum de programmation concis. Après avoir débuter l'optimisation du jeu avec le code, nous avons pu inclure la bibliothèque pour la récupération des mots.

- Mathieu M.
 - Fin du développement du compteur, gestion de la fin de partie, optimisation du code en créant des fonctions génériques et début de la fonction "recommencer la partie".
- Adame G.
 - Rédaction du rapport, ainsi que réalisation de la vue "Partie Personnalisée", début du code de la page et réflexion DB.
- Louis L.
 - Logique (Fin de partie), si partie perdue ou gagnée. Implémentation du code "mot random" d'Enolha.
- Enolha.D :
 - Inclure la bibliothèque dans le code, pour pouvoir récupérer un mot aléatoire. Travail sur le responsive design de l'application.

6 juin (06/06) - 3h

Pour cette séance nous avons finalisé le projet. Ainsi nous avons pu tester le jeu de bout en bout. Nous avons ajouté toutes les fonctionnalités que l'on souhaitait pour fluidifier un maximum le jeu, et récupérer toutes les données relatives au jeu.

Enolha.D :

- Continuer sur le responsive de l'application.

Mathieu :

- Implémentation de la partie personnalisée selon un temps limité et par difficulté de mot.
- Fusion totale des fonctionnalités de Louis avec celles de Mathieu avec le redémarrage de la partie

Louis Lubineau :

- Implémentation du dictionnaire travaillé en amont par Enolha.
- Fusionner la vue "Partie Personnalisée", dans le code existant.
- Finalisation du système et de la logique du Pendu

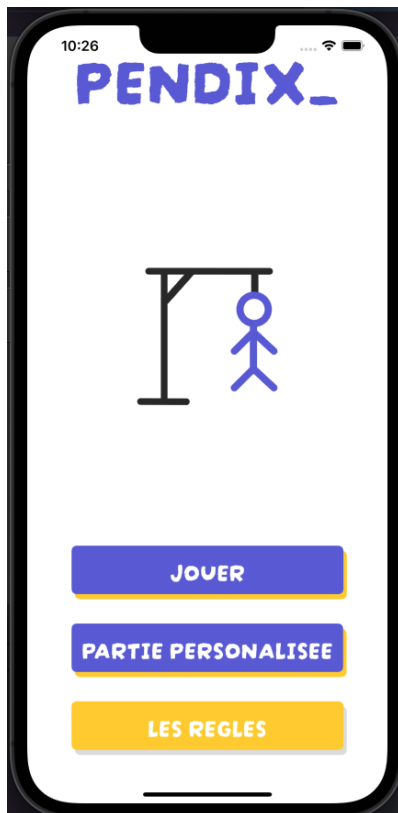
GHERBI Adame :

- Finalisation de la vue "Partie Personnalisée".
- Conception du code pour récupérer les données des choix effectués par l'utilisateur sur la page "Page Personnalisée".
- Création de la vue "Règles du jeu".
- Réalisation du code de la page et réflexion DB

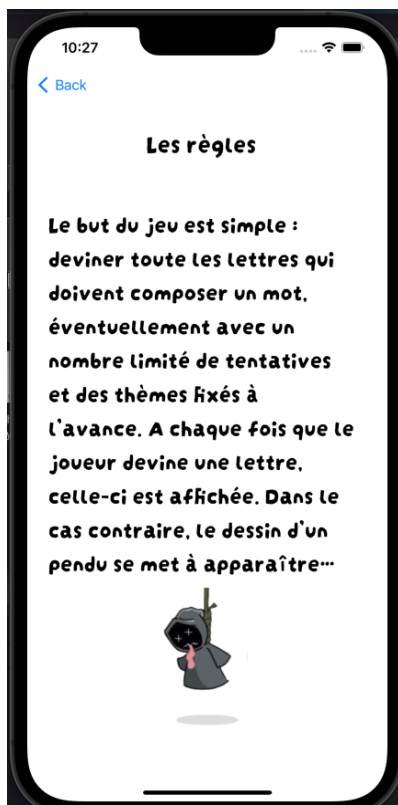
13 juin (13/06) - 2h

ANNEXES

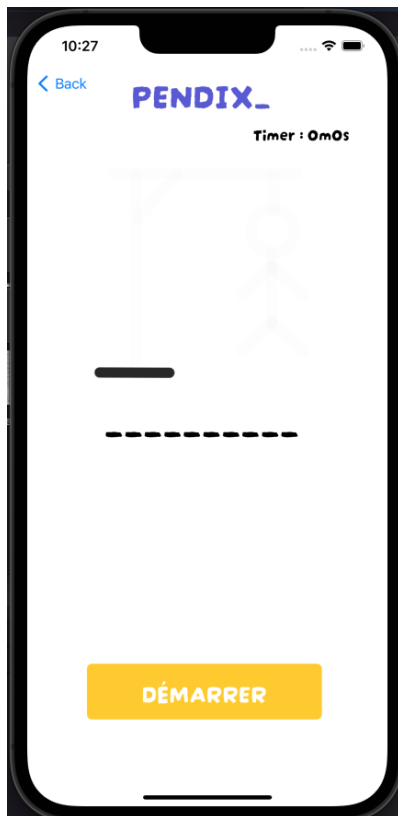
1. Menu principal :



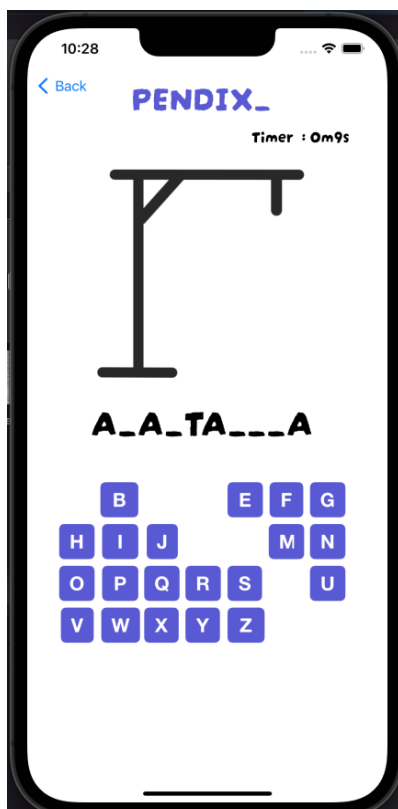
2. Règles :



3. Page Jeu :



4. Début Jeu :



5. Jeu gagné :



6. Jeu perdu :



7. Partie personnalisée :

