**Witch Hunt**

**Etat fonctionnel**

Nous arrivons aujourd'hui à la fin du semestre, cela signe donc la fin du projet LO02.

Nous allons dans ce bref document faire un point sur les fonctionnalités qui fonctionnent et qui manquent sur notre projet.

Commençons par les fonctionnalités qui fonctionnent :

Nous avons aujourd'hui une application qui fonctionne que ce soit en lignes de commandes (avec bot) ou que ce soit en interface graphique, nous ne sommes donc pas très loin d'avoir terminé l'entièreté du cahier des charges fixé au début du projet. L’ensemble des effets des cartes a été implémenté, il est donc possible de jouer des parties entières.

Ensuite du point de vue des fonctionnalités manquantes:

D'abord en lignes de commandes il y a qu'un seul mode de stratégie de bot qui a été réalisé, il nous a été demandé de nous focaliser sur d'autres points du projet au lieu de réaliser le mode Aléatoire des bots.

Malgré le fonctionnement de l'application en interface graphique, aujourd'hui elle n'est pas en capacité de jouer une partie avec des bots (la plupart des fonctionnalités pour des bots sont prêtes mais des bugs subsistent et perturberaient une partie).

De plus, il nous reste à mettre en place des Threads pour pouvoir jouer en même temps au jeu en lignes de commandes et via l'interface graphique.

Pour conclure sur ce petit document récapitulatif, nous souhaitons vraiment mettre un point sur l'utilité de ce projet dans notre parcours d'ingénieur. Comme chaque projet nous avons été confrontés à certaines difficultés, nous avons tout de même réussi à les surmonter grâce aux connaissances acquises au cours de cette UE LO02. Ce projet nous a permis de mettre en pratique nos connaissances acquises tout au cours de ce semestre afin de mener à bien ce projet. Nous terminerons sur des remerciements qui sont adressés à tous les intervenants de cette UE, qui ont su nous aiguiller quand nous avions des doutes et leurs conseils nous ont été d'une grande aide.