

PROJET SEVEN WONDERS

RÉALISÉ PAR :

KILIAN CLARK, MAYA MEDJAD, VINCENT
LAUBRY, SAMUELE MARINO, ZAID BURKUTALLY



SYNTHÈSE DU PROJET

Fonctionnalités Réalisées

Le tour de jeu et les trois âges
Poser et acheter plusieurs types de cartes
Avoir un plateau merveille et utiliser ses niveaux
Avoir des cartes gratuitement avec le chaînage
Acheter des ressources à ses voisins
Un bot qui utilise ces fonctionnalités

Fonctionnalités Restantes

La rotation des cartes
Plusieurs types de pouvoirs sur les cartes et les merveilles
Les cartes guildes
Choisir la récompense d'une carte à chaque tour (actuel : on choisit une fois la récompense dans la liste)

ORGANISATION DU CODE

Nos packages :

- Cartes et Merveilles
- Le jeu en lui-même et l'arbitre
- L'inventaire, les points et les ressources
- Le joueur
- Communication client serveur

Nos classes sont conformes aux principes SOLID

PATRONS DE CONCEPTION

Réalisé:

- Factory

Non réalisé:

- Proxy
- Façade
- Strategy

MÉTRIQUES

- 1532 lignes de code pour 32 classes.
- La classe Game à une complexité cyclomatique beaucoup trop grande
- La classe Deck à beaucoup trop de lignes
- 31 tests unitaire, 11 tests Cucumber
- Dette technique de 1j et 4h

POURQUOI C'EST UN BON PROJET

Nous avons implémenté les fonctionnalités principales du jeu, elles fonctionnent correctement

Le jeu tourne sans bug

Le serveur récupère des statistiques détaillées

Le code est découpé correctement, le joueur ne peut pas modifier son inventaire ni tricher.

Le patron de conception nous permet une meilleure extensibilité du code.

POURQUOI C'EST UN MAUVAIS PROJET

Certaines livraisons inégales.

Pas assez de tests, la classe principale du projet n'a pas pu être testée.

SonarQube ajouté trop tardivement et la couverture des tests n'est pas envoyée à sonar.

La fonctionnalité pour la rotation des cartes n'a pas été faite.

Toutes les cartes du jeu n'ont pas été implémentées.

RETROSPECTIVE POUR UN PROJET À PLEIN TEMPS

Communication à distance et lors des séances :

- A distance c'est plus compliqué
- Les décisions majeures sur le projet sont plus faciles à prendre lors des séances

Gestion des issues et branches sur git : nous avons appris à mieux le gérer durant le projet, c'est encore à améliorer

Suivis du travail : savoir plus régulièrement qui fait quoi

Plus d'indépendance nécessaire dans les tâches pour arriver à avancer plus régulièrement