

## Projet Sims mod Dark Souls par BAUDOIN Alexis – GRIES Tatiana – EL IDRISSE EL BOUZIDI Samir

Le but du projet est de développer à terme un jeu type Les Sims™. Nous choisirons au départ une catégorie de personnage, normal, hippie ou stressé, afin de le voir évoluer dans un environnement urbain tout en gérant son moral, sa satiété, son hydratation son moral... Il sera nécessaire, bien entendu, d'implémenter une fonction pour sauvegarder et charger la partie. Aux vues des consignes et contraintes à respecter, nous nous tournerons vers un langage de programmation orienté objets afin de réaliser le jeu.

Le chef de projet sera Gries Tatiana, secondé par les étudiants Baudoin Alexis ainsi qu'El Idrissi El Bouzidi Samir.

**Mercredi 25 novembre** : Création du groupe, définition des rôles et méthodes de développement de l'environnement. Planning provisoire, choix du langage de programmation et des fonctionnalités, gestion des versions, documentation et apprentissage...

**Mercredi 2 décembre** : Finalisation de la définition des fonctionnalités, définition de l'architecture du programme, répartition des tâches, définition des différents tests à effectuer.

**Mercredi 16 décembre** : Définition du modèle définitif, début de la conception.

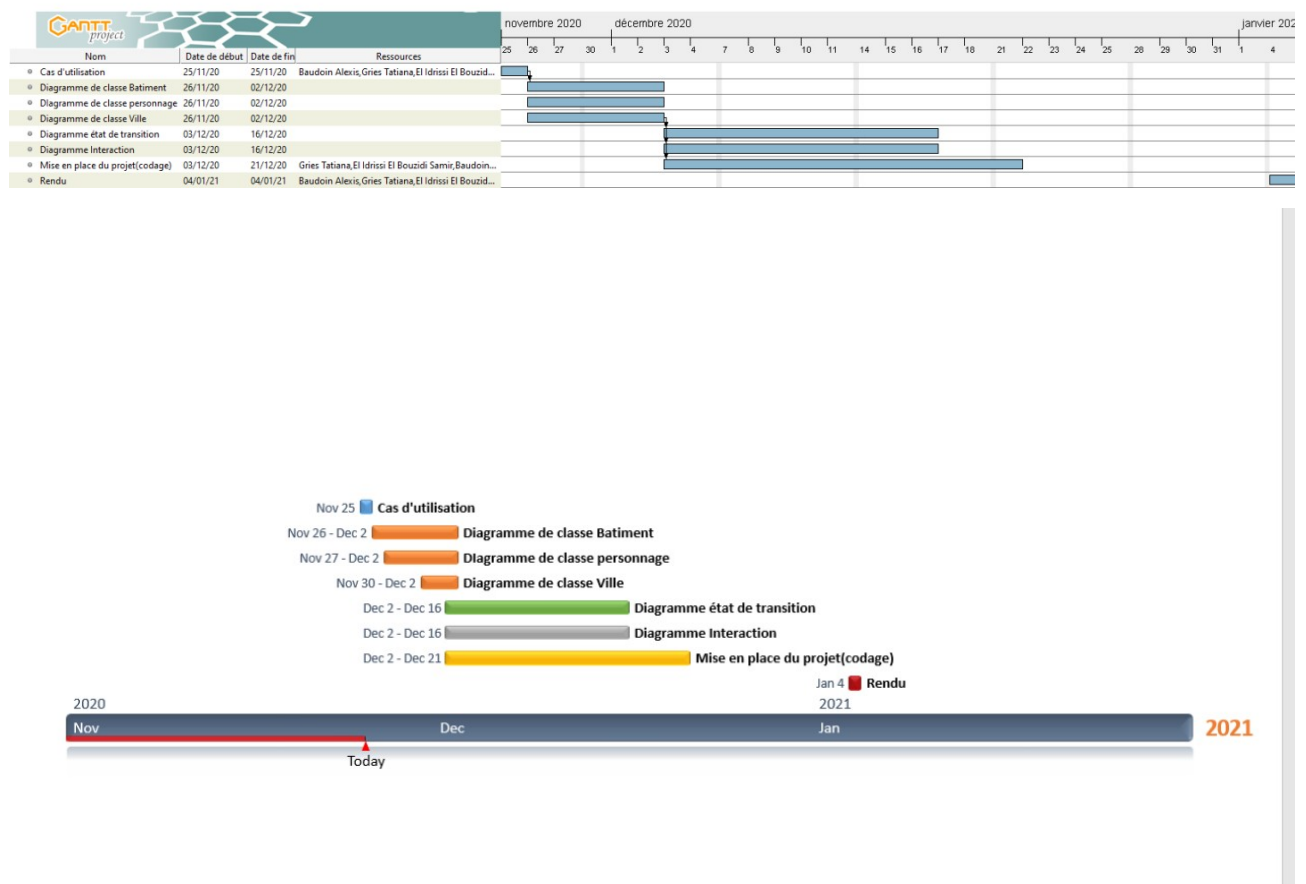
**Vendredi 18 décembre** : Finalisation de la conception, phase de test du programme, débogage.

**Lundi 4 janvier** : Rendu final.

Le travail sera continu et bien évidemment réalisé entre les séances afin de ne pas prendre de retard. Le planning sera évolutif et risque d'être sujet à modification en fonction de l'avancée de l'équipe.

### Résumé de la première séance :

- Choix du gestionnaire de version : GitHub
- Langage de programmation : Java
- Chef de groupe : Gries Tatiana
- Fonctionnalités actuelles :
  - Sauvegarde / Chargement de partie
  - Choix du personnage (normal, hippie, stressé)
  - Donner un nom au personnage
  - Modélisation aléatoire de la ville
  - Création de la barre de vie, de satiété, d'hydratation et de moral.
  - Gestion de la mort d'un personnage



La répartition et l'organisation du travail sera bien entendu sujet à évolution. Dans l'état actuel des choses il nous paraît important de bien poser les bases du développement. Nous nous répartirons probablement la création des différents diagrammes afin de pouvoir ensuite passer à la partie implémentation du projet et du langage. Pour continuer nous allons définir l'architecture et le modèle le plus juste et efficace possible afin de pouvoir mettre en évidence les besoins essentiels de l'application.

Une fois la création du projet officiellement lancé, chaque étudiant sera chargé de créer une classe au minimum et d'implémenter ses fonctionnalités.

Il sera important de bien coder, nommer les variables et de commenter le code pour un soucis de lisibilité.