

Journal de bord

Mardi 11 :

- Rédaction du nouveau contrat (en groupe).
- Rédaction des fichiers de config des 2 jeux (en groupe).
- Rédaction des automates des 2 jeux (en groupe) .

Mercredi 12 :

- On a essayé de comprendre le parser et les visiteurs (en groupe).
- Conception : définition de notre MVP (Minimum Viable Product) (en groupe).
- Signature des classes (Maxime, Erwan & Lucas).
- Commencement de notre visiteur (Victor, Maxence & Enzo).
- Quadtree insert et split (Lucas)

Jeudi 13 :

- L'implémentation du Visiteur (Victor & Maxence) finit.
- Commencement de la vue (Lucas & Enzo) en cours.
- Commencement du Parser Json (Maxime) en cours.
- Quadtree ajout remove et fusion & getQuadtree(Entity e) (Lucas & Victor) finit.
- Code revu (en groupe).

Vendredi 14 :

- Affichage en écran scindé d'un monde avec ses entités suivant le champ de vision d'un joueur (Enzo) finit.
- Correction bug remove Quadtree (Lucas) finit.
- Réflexion autour de la fonction closest (Lucas & Victor) presque finie.
- Parser les éléments du fichier de config (Maxime) finie.
- Définition des instances de classes à partir des éléments parsés du JSON (Erwan) en cours.
- Implémentation des Listener (Maxence) début.
- Merge : View, Quadtree et parser JSON (Enzo, Lucas & Erwan).

Lundi 17 :

- Gestion de l'affichage des entités et correction de bugs de la vue (Enzo) finit.
- Création d'instances à partir du fichier des éléments parsés (Erwan Maxime) presque fini.
- méthode do_move, do_turn, do_pick (Victor & Lucas) terminée.
- Discussion et organisation de groupe (en groupe).

Mardi 18 :

- liaison de la view avec l'automate et le model (Victor).
- Débugage des méthodes d'Entity (Lucas).
- Parseur Json et debugage (Maxime & Erwan) terminé.
- Dessin des quadtree (Enzo) finit.
- Regroupement/merge du travail (en groupe).
- Mise en place du controller (Maxence).
- Génération de map et liaison des entités au monde (Victor) tests en cours.

Mercredi 19 :

- Génération aléatoire à partir du fichier de config (Victor).
- Merge (en groupe & Nada)
- Dessin des sprites des blocs (Enzo).

Jeudi 20 :

- Modification du Modèle
- Contrôle des joueurs (Maxence & Victor)
- Corrections de bugs cell (Victor)
- Scénario de la vidéo (en groupe)

Vendredi 21 :

- Ajout des conditions de fin, debut du parse (Maxime & Erwan)
- Closest (Lucas & Victor) .
- Hit (Lucas & Victor & Maxence).
- Portail (passer d'un monde à un autre) (Lucas & Victor) finit.

Samedi 22 :

- Méthode Egg, Automate gal des chats (Lucas & Victor) .

Dimanche 23 :

- Correction de bug : SpawnSpiral, collisions du do_egg (Victor & Lucas)
- Animation des portails et merge (Enzo).
- Avancement conditions de victoire (Erwan & Maxime & Maxence)

Lundi 24 :

- Placer une entité du sac (méthode Throw) (Lucas).
- Conditions de fin (Maxime & Maxence) finit.
- Message de fin adapté (Erwan & Maxime).
- Affichage Vie, Message de Fin, Timer, animation hit (Enzo).
- Modif Egg pour prendre en compte les catégories (Enzo & Victor) finit.
- Tri dossier (Lucas).
- Fichier config jeu 2 (Maxence).
- Update du Journal de Bord (en groupe).

Mardi :

- README.md (en groupe)
- Résolution de bugs (Victor & Enzo)
- Réalisation vidéo (Erwan+Maxime+Lucas+Maxence)

Nous tenons à préciser que ce journal de bord n'est pas représentatif de l'investissement de chacun.
Notre projet est avant tout le fruit d'un travail de groupe.