



# Rapport individuel n°2

François Lauriol(-Frisque)

23 Avril 2022

## 1 Ma mission

Lors de cette deuxième itération, ma mission consistait à mettre à jour le diagramme UML des classes, avec lequel mon groupe travaille, et de m'occuper de l'architecture générale du projet, et de ce fait, prendre la place du Scrum Master.

Mon rôle consistait à mettre en place une communication dans ce groupe en proposant régulièrement des réunions d'équipe afin de s'assurer que tout le monde reste sur la même longueur d'onde (en mettant aussi l'UML à jour) et de vérifier que personne n'a besoin d'aide dans ses tâches.

Je devais aussi commencer la conception de la classe PartieCourante qui devrait relier toutes les classes de manière à mettre en place le lancement réel du jeu. Mais des difficultés de visualisation du jeu m'ont fait reculer lors de l'avancement de cette classe, la partie graphique étant une faiblesse pour moi. J'ai décidé alors de me concentrer davantage sur les mécanismes internes plutôt que sur la partie affichage.

## 2 Ma prochaine mission

Je viens tout juste découvert les modules sur le temps qui existent en Java et je pense mettre alors en place la partie temps du jeu. Mais aussi avec l'aide de mes camarades concentrés sur la partie affichage, je pense commencer à mettre en place l'échange entre ces deux parties.