



Rapport individuel n°3

François Lauriol(-Frisque)

21 Mai 2022

1 Ma mission

Lors de cette troisième itération, ma mission consistait toujours 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 encore 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 mettre en place `PartieCourante`, la classe permettant la mise à jour régulière des statistiques affichées (temps qui a d'ailleurs une classe à lui Horloge, bonheur, énergie et finances qui ont aussi leur propre classe `Finances`), il n'y a pas eu trop de difficultés à l'implémenter. Une des plus grandes difficultés a été de trouver la classe `Timer` (qui permet d'avoir à intervalle régulier une méthode à s'appliquer en parallèle du programme principal) et tout ce qui l'entoure (comment l'arrêter par exemple).

Après avoir réussi à mettre en place `PartieCourante`, l'équipe a pensé intéressant à mettre une musique de fond à notre jeu. Je me suis alors proposé à la tâche. La classe `Musique` réalise cette tâche. J'ai eu beaucoup de difficultés à trouver comment mettre en place la musique, l'arrêter, changer de musique... Ce qui m'a posé le plus de difficultés a été de trouver comment changer le volume, puisque beaucoup de méthodes que je trouvais ne fonctionnaient pas.

2 Ma prochaine mission

Avec l'équipe du pôle des Bâtiments, nous pensons avant l'évaluation déterminer les jauges pour l'évolution du bonheur, des finances et de l'énergie que nous mettrons en place dans le jeu et mettre en place les méthodes permettant leur évolution.