

Projet long TOB

Rapport Individuel n°1

Les premières semaines de ce projet ont été consacrées à la modélisation de notre jeu (diagramme UML) et à la répartition des tâches entre les différents membres de notre équipe.

Durant cette première itération, la tâche qui m'a été confiée ainsi qu'à Eya consistait à travailler sur l'affichage et certains aspects de l'interface graphique du city-builder, ce qui a amené dans un premier temps à la création d'une base des classes Affichage et Figure et à la réflexion autour de leur utilisation dans les autres classes de notre projet.

Toutefois, la prise en main de la librairie Java Swing s'est révélée plus difficile que prévu, m'obligeant à réaliser des tests préliminaires sur des fichiers extérieurs au projet, et à me renseigner sur internet quant aux différentes possibilités offertes par cette librairie afin d'être certain que le code qui sera écrit permettra bien de concrétiser le jeu tel que mon équipe l'a imaginé.

Maintenant que cette librairie est mieux maîtrisée, des modifications plus avancées au sein des classes du projet pourront être effectuées lors de la deuxième itération. L'objectif fixé pour cette nouvelle itération est de permettre un premier affichage de la carte et de certains bâtiments dont nous aurons créé les graphismes.