

Compte rendu de réunion du 18/03/15

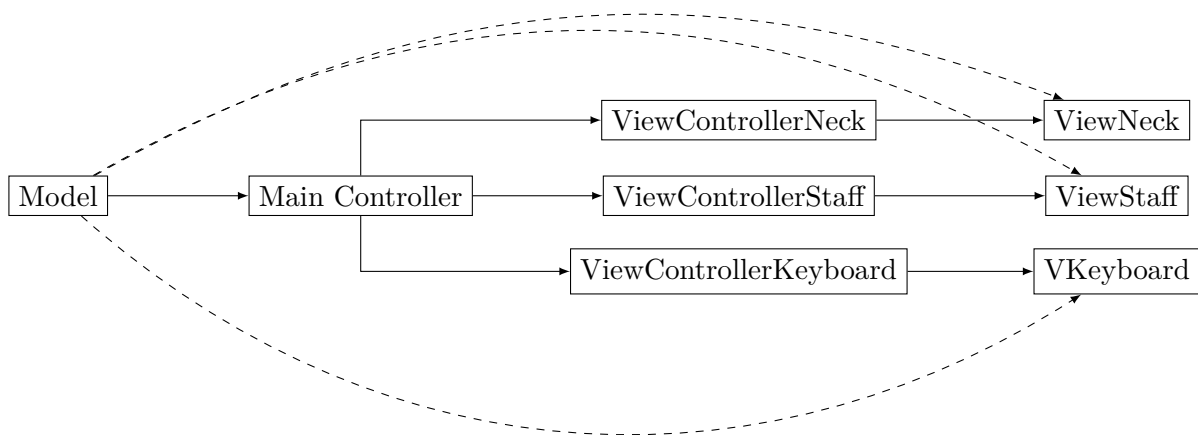
Prochaine réunion : 26 mars, 18h.

La présentation a été faite par Adrien.

1 Conseils pour la présentation

- Bien réexpliquer le contexte du Balezator, notamment les différents modes de jeu
- Le diagramme de classes doit contenir les liens entre les objets, les méthodes seront à spécifier plus tard

2 Architecture de l'application proposée par M. Kordon



Les vues ont accès au modèle en lecture seulement (flèches en pointillés).

Un modèle « principal » peut être utilisé par exemple pour la portée (staff) et le manche (neck) car ce modèle aura besoin des données de ces deux classes pour comparer si la note entrée sur le manche correspond bien à celle tirée aléatoirement sur la portée.

3 À produire

- Améliorer le mouvement de la frette la plus proche
- Maquettes à spécifier dans le cahier des charges pour la validation du client
- Implémenter les maquettes du client avec des idées d'amélioration si besoin
- Implémenter une façon de changer de mode de jeu (pas nécessairement définitive)
- Interface graphique de l'application : les éléments ne doivent pas être « collés » au bord de l'écran