Délivrable D3.2

31/05/2016

**Rapport de développement/tests :**

Notre application est partiellement fonctionnelle, en effet certaines fonctions ne sont pas totalement fonctionnelles en raison de leur difficulté et du manque de temps.

Les fonctions complètement réalisées sont :

-L’initialisation complète d’une partie

-Le lancement de l’application avec une IHM complète

-Un système de Point and Click fonctionnel

-Un système Drag and Drop lui aussi fonctionnel

Il n’y a aucune fonction partiellement réalisée

Et celles qui ont été abandonnées sont :

-Un système de Mini-Jeu qui aurait fait avancer le joueur en lui donnant de l’argent

-Un système d’argent qui aurait servi à payer les gardes

Ces fonctions ont été retirées car nous nous sommes rendu compte qu’elles étaient inutiles au déroulement du jeu

Nous avons aussi rencontré plusieurs difficultés liées aux énumérations et à la factorisation de ces énumérations, ainsi qu’avec le système Drag and Drop, c’est-à-dire avec le fait d’empêcher une image de bouger contrairement à d’autres et mettre une image fixe en arrière-plan.

Ces difficultés ont été surmontées grâce à l’aide des professeurs de notre comité de pilotage et aux ressources disponibles sur Internet.

L’application se lance par le biais de la classe « Behind Bars » disponible dans le package Windows.

Cette classe permet de démarrer l’application avec l’initialisation de l’inventaire. Afin de la lancer il suffit de de se placer dans la classe « Behind Bars » sur Eclipse et d’appuyer sur le bouton « Run ».

**Tests Unitaires :**

Nous n’avons pu réaliser aucun test car pour que des tests soient valides il faut que les méthodes testées ne retournent pas « void » et qu’elles aient des paramètres. Or, aucune de nos méthodes ne réunissent ces conditions.