

RAPPORT DIABALLIK



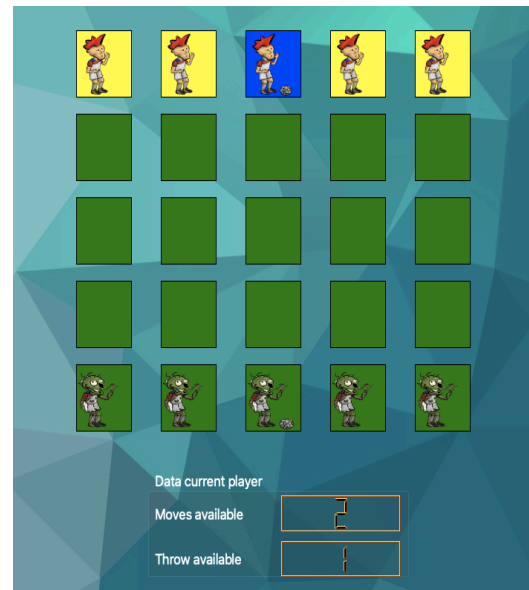
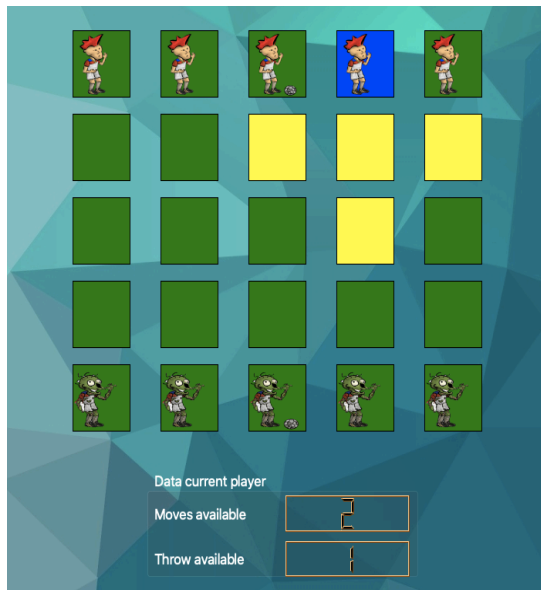
DE SOUSA PEREIRA, ANDRE FILIPE - 51999 | TOUDA LACHIRI, ANAS - 43256

Table des matières

<i>Rajouts de fonctionnalités par rapport à l'énoncé:</i>	<i>3</i>
Gestion des actions:	3
Retour d'informations :	3
<i>Écarts/bogues par rapport à l'énoncé :.....</i>	<i>4</i>
<i>Problèmes rencontrés :.....</i>	<i>4</i>
<i>Estimation du temps passé sur cette partie de l'énoncé :.....</i>	<i>4</i>

Rajouts de fonctionnalités par rapport à l'énoncé:

Gestion des actions:

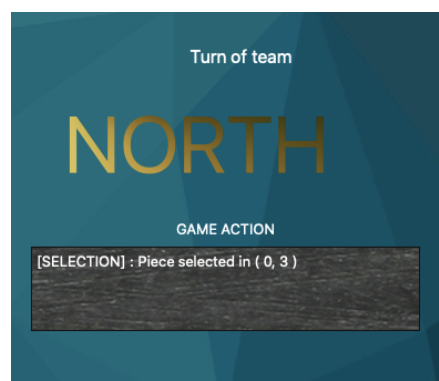


Les déplacements & lancers possibles sont mis en surbrillance sur le plateau de jeu. Grâce à l'ajouts des méthodes suivante dans le modèle, qui vont donc permettre de savoir si une position dans le plateau est jouable ou pas selon le type d'action:

```
bool Diaballik::canPass(const Position & pos) const
```

```
bool Diaballik::canMove(const Position & pos) const
```

Retour d'informations :



Le retour d'informations sur les actions des utilisateurs se fait dans la partie droit de l'écran. De ce fait les utilisateurs sont notifié de leur sélection de pièce, mauvaise sélection...

Écarts/bogues par rapport à l'énoncé :

Aucun écart par rapport à l'énoncé, ni de présence de bogues à notre connaissance.

Problèmes rencontrés :

Aucun problème en ce qui concerne le langage C++ ou l'implémentation graphique du jeu. Juste une petite difficulté au début de la prise en main des composants graphiques de QT.

Estimation du temps passé sur cette partie de l'énoncé :

Le temps passé sur la partie graphique du projet Diaballik est d'environ 3 semaines, avec une moyenne d'environ 15h par personne.