RAPPORT DIABALLIK



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

Table des matières

[Rajouts de fonctionnalités par rapport à l’énoncé: 3](#_Toc40376474)

[Gestion des actions: 3](#_Toc40376475)

[Retour d’informations : 3](#_Toc40376476)

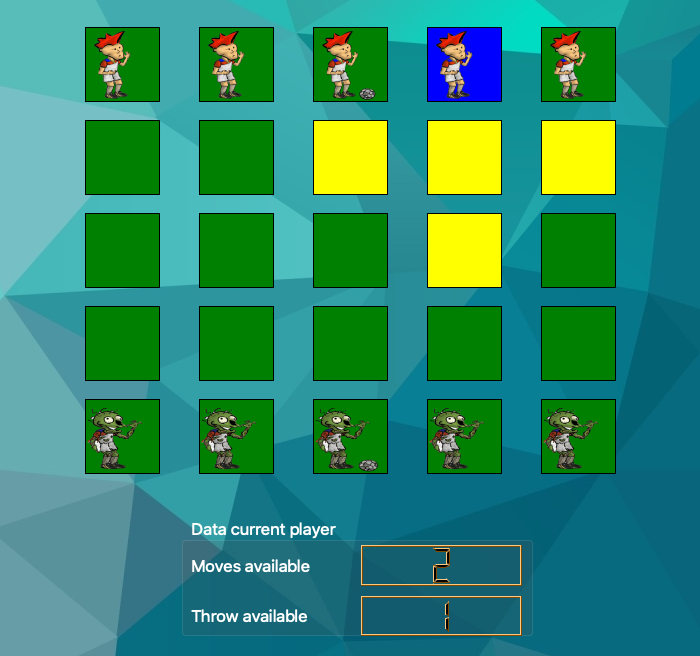
[Écarts/bogues par rapport à l’énoncé : 4](#_Toc40376477)

[Problèmes rencontrés : 4](#_Toc40376478)

[Estimation du temps passé sur cette partie de l’énoncé : 4](#_Toc40376479)

# **Rajouts de fonctionnalités par rapport à l’énoncé:**

## Gestion des actions:

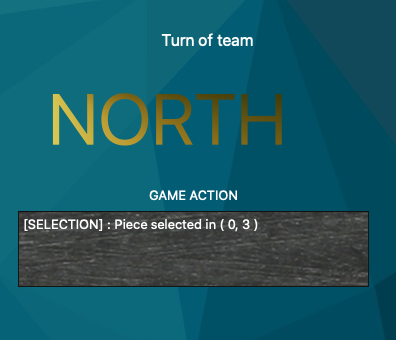
Les déplacements & lancés possibles sont mis en surbrillance sur le plateau de jeu.

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:





## 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.