

Projet Génie Logiciel : LazerChallenge

Maazouz Mehdi, Lecocq Alexis

March 29, 2017

Abstract

1 Introduction

Nous débutons notre rapport d'implémentation par un léger rappel du projet qui nous a été demandé initialement. L'énoncé mis à notre disposition en début d'année parlait de la réalisation du jeu nommé "Lazer Challenge" en Java et en nous aidant de la bibliothèque LibGDX. De plus, une extension était demandée individuellement à chaque étudiant.

Pour pouvoir réaliser ce projet, plusieurs étapes ont dû être nécessaires. La première consistait en la planification de notre projet, cette étape comprenait la création d'un graphe Gantt, PERT, ainsi qu'une gestion des risques, une répartition du travail, et de pouvoir déterminer les ressources qui allaient nous être nécessaires dans l'optique de nous préparer au mieux à d'éventuels obstacles, empêchement qui pourrait subvenir et nous ralentir dans la conception de notre jeu. Ensuite est venue l'étape de la modélisation, où nous avons dû créer une maquette permettant aux professeurs et assistants d'avoir une vision de la forme que prendra notre jeu, c'est à dire la partie graphique. Mais également la conception de plusieurs diagrammes UML, notamment un diagramme de classe qui a permis de montrer le fond de notre jeu, autrement dit les classes que comprendra notre projet.

Nous voici désormais à l'étape de l'implémentation où nous allons maintenant vous expliquer notre travail dans son ensemble, les difficultés et problèmes survenus, nos choix d'implémentations, ... TODO suite.

2 Conception

2.1 Changement de groupe

Dès le début de la phase d'implémentation, suite à plusieurs abandons dans les autres groupes, un membre de notre groupe a été annexé dans un autre groupe. En conséquence, nous avons dû immédiatement revoir notre diagramme de Classe et la maquette graphique afin de pouvoir nous baser directement sur quelque chose de concret. Le diagramme de classe se trouve dans le .jar et est donc à votre disposition.

2.2 Difficultés

Une des difficultés principale concernant le projet est l'appropriation de la bibliothèque LibGDX, ce qui est normal étant donné , qu'aucun des membres n'avaient utilisés cette bibliothèque auparavant , cependant nous regrettons un manque de documentation ...