

Réalisation du projet

Théo a réalisé le jeu, le parser d'annotation, le compilateur, ainsi que les cartes pour le jeu.

Guillaume a réalisé la partie avec les IHM ainsi que le système de chargement de plugin et la création d'un plugin, la création de la librairie pour l'utilisation des plugins, que la connexion du client lourd à l'API et je me suis chargés du pom pour la mavenisation du projet.

Nathan a réalisé l'API Node ainsi que le site web en React.

Lors de ce projet Théo a dû se former sur des librairies de développement de jeux video 2D comme slick2D.

Nathan a dû se former sur la technologie React

Guillaume a dû se former sur javafx ainsi que sur le système de plugin.

Le début du projet a été compliqué. Nous avons eu du mal à trouver un sujet qui nous convient. Le système de parser d'annotation nous a posé un problème lors de la conception, ne trouvant pas tout de suite une réelle utilité.

Puis nous avons tardé à se mettre au travail, n'ayant que des morceaux pour poser les bases de notre projet.

A la suite une séparation rapide s'est fait lors du début du développement, la partie « launcher », la partie « jeu » et la partie « web/api » nous facilitant grandement la distribution des tâches.

Cette séparation claire a été bénéfique, et nous a permis malgré notre retard de partir rapidement dans notre développement.