Rapport de développement

Etat de l’application :

L’application n’est pas fonctionnelle.

Fonctions réalisées :

Les fonctions graphiques, initWorld, BuildWorld et paint sont toutes fonctionnelles, ces fonctions nous ont permis d’afficher la carte et les personnages, nous permettant d’avoir une meilleure vision du rendu final attendu du jeu.

Les fonctions permettant de déplacer son personnage, ne sont que partiellement complétées.

Des fonctions gérant les ennemis ne sont pas réalisées.

Difficultés rencontrées :

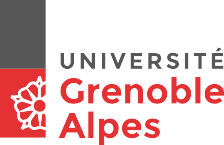
\*Problème sur un commit où toutes les classes ou presque, ont été supprimé. La suppression ayant était faites le jeudi soir avant de rendre le projet, nous nous en sommes rendu compte seulement à midi.

🡪La seule solution que nous avons trouvée a été de recréer un répertoire github et d’y importer la version pré-suppression. (Nous ne savions pas comment supprimer des commits afin de les ignorer)

\*Mauvaise visibilité sur le rendu final, chacun d’entre nous ayant une vision qui divergeait sur certains aspects.

🡪Nous avons décidé que le chef de projet donnerait les objectifs.

\*Problème de coordination entre les membres du groupe, chacun empiète sur le travail de l’autre et réduit l’efficacité du groupe.

🡪 Chacun c’est concentré sur un aspect du jeu à rendre fonctionnel.

Lancement de l’application :

Le lancement du jeu ce fait dans la classe FlyYouFool, le joueur doit alors saisir son pseudo avant que le jeu ne se lance (par la méthode game.run() ).

Test Unitaires :

Aucun test unitaire n’a été réalisé, à cause de problème cité ci-dessus ainsi qu’une mauvaise gestion de notre temps, nous n’avons pas eu le temps de les établir.

