

## Rapport Individuel : Théodore NAKACHE

### Délimitation du sujet.

Lorsque nous avons validé le jeu de golf comme jeu principal il a fallu décider quelles sont les fonctionnalités que nous pouvons mettre en place et la vision globale du jeu.

Nous avons chacun proposé de mettre en place des propositions de jeu avant de tout mettre en commun. Cette méthode d'exploration permet d'envisager toutes les possibilités afin de garder les essentielles d'abord et d'avoir une vision long terme sur ce que l'on décide.

Puisque notre jeu doit se démarquer des jeux déjà existants, j'ai proposé d'ajouter un système de coopération dans lequel 2 joueurs devront à 2 résoudre des cartes de golf spécialement créées en un minimum de coups.

Dans le déroulement du jeu classique nous avons décidé d'utiliser des balles aux effets variés. J'ai proposé plusieurs solutions pour mettre en place cette solution : un système de marché, de leaderboard, ou un changement de balles par tour.

### Création des classes

Dans le processus de création du code, j'ai participé à l'élaboration des classes. Sur un document partagé j'ai inscrit les différentes interfaces nécessaires ainsi que différentes possibilités de classes.

A partir du diagramme de classe ensuite créé, nous nous sommes répartis les classes.

### Premières programmations

Dans la séparation des tâches de programmation, nous avons décidé de nous concentrer d'abord sur la partie jouable du projet afin de pouvoir tester rapidement la fonctionnalité de notre organisation et challenger nos idées.

Ma partie de programmation est donc la partie concernant les surfaces, c'est-à-dire qui update la vitesse de la balle de golf en fonction de sa position sur le terrain. Nous avons changé de stratégie de programmation au cours de l'itération, j'ai donc commencé par programmer la fonctionnalité sur la balle et elle se trouve désormais dans la partie Surface.