

Rapport Individuel Couturieux

Itération 1

Après avoir décidé des objectifs et des fonctionnalités que nous voulions donner à ce jeu, nous nous sommes penchés sur l'architecture global et les classes principales de ce projet dont j'ai facilité la visualisation et l'articulation par la création d'une première ébauche du diagramme de classe (**Définir l'architecture du projet – fini**). Nous avons alors pu nous répartir les tâches.

A titre personnel pendant cette première itération :

- **Etablir une conception du mode de jeu Classique – Fini**
- J'ai d'abord mis en place le joueur ,qui fait le lien entre le terrain et la balle. Il avait été d'abord choisi que ça serait dans la classe Joueur qu'on s'occuperait de faire bouger la balle. (**Faire se déplacer une balle – Fini du côté joueur, En cours côté surface**).
- J'ai donc établi le modèle physique, et déterminé les équations du mouvement correspondante(Glisement sans roulement) (**Définir les équations du mouvement – Fini**). Après réflexion, nous avons choisis de modifier quelque peu l'architecture pour assurer plus de modularité, et c'est désormais les surfaces qui s'occupent de mettre à jour la position de la balle. (Mais c'est toujours le joueur qui fait le lien entre le terrain et la balle)
- J'ai aussi implémenté l'interface Arbitre et sa réalisation ArbitreClassique pour arbitrer une partie en mode classique. Ce dernier donne les terrains aux joueurs , organise leur ordre de jeu, fait appliquer les règles du jeu et gère la carte des score de la partie. (**Arbitrer une partie Classique – Fini**) (**Afficher une carte de score – Objet crée, affichage en cours**)
- Etant le premier à mettre mis au travail, j'en ai profité pour commencer à créer les classes, les attributs et les fonctions ce qui m'a amené à réaliser une bonne partie de balle caractérisée par ses vecteurs positions et vitesse ainsi que ses coefficients de frottement avec les différentes surfaces. (**Donner le choix de plusieurs balles – En cours, stockage à gérer**)
- Pour ce qui est de l'interface graphique, j'ai orienté, après quelque recherche, l'équipe vers l'utilisation de la bibliothèque Slick2D. (**Choisir une bibliothèque graphique – Fini**). Et il m'a donc fallu commencer à en apprendre les bases et découvrir les classes et les fonctions indispensables à la création d'un jeu avec cette lib. (**Apprentissage Slick – En cours**).
- Elles m'ont permis de commencer mettre en place une solution graphique pour le choix de la vitesse et de la direction d'un coup (**Choisir le vitesse initiale d'une balle – Fini**) ainsi qu'une réalisation graphique des balles.

(En gras : nom de la tuile Trello ; En italique : l'état d'avancement)