

Rapport Individuel Couturieux

Itération

A titre personnel pendant cette troisième itération :

- Nous nous sommes rendus compte que l'architecture qui avait été développé jusqu'ici n'était pas compatibles avec l'interface graphique. Je me suis donc occupé de restructurer Arbitre, Joueur, CarteScore et Viseur pour qu'il soit compatible.
- Une fois cette restructuration faite, j'ai produit le game play de la partie Classique, mettant ainsi en place de manière graphique toute la dynamique du Jeu.
- J'ai aussi crée un bandeau d'information pour avoir des informations pendant la partie.
- Une fois, le jeu fonctionnelle, j'ai pu le tester pour ajuster les coefficients de frottement et les interactions avec les différentes surfaces.
- Par ailleurs, j'ai repris quelque peu le manuel utilisateur et le rapport.