

# Rapport Individuel Couturieux

## Itération 2

A titre personnel durant cette deuxième itération :

- J'ai légèrement allégé l'architecture des classes propres à la carte de score et j'ai terminé son interface graphique. (**Afficher une carte de score – Fini**)
- J'ai aidé Cyril à améliorer la lisibilité de sa classe de menu principal et les interactions avec les entrées utilisateurs. ( **Afficher un menu – Fini** )
- Les deux points précédents m'ont permis de continuer à parfaire mon apprentissage de l'utilisation de la bibliothèque Slick2D. (**Apprentissage Slick – En cours**)
- J'ai établi la conception du jeu coop et réaliser la réalisation ArbitreCoop de Arbitre ce qui m'ammené à modifier quelque peu son organisation. (**Etablir une cneption du jeu COOP – Fini**) (**Arbitrer une partie Coop – Fini** )
- Avec Théodore, nous avons tester la cohérence des classes liés au jeu d'une partie. Pour cela nous avons créé un terrain de base (**Créer son terrain – Fini**) sur lequel nous avons fait jouer 2 joueurs en partie Classique et Coop. (**Tester une version console d'une partie Classique - Fini**) (**Tester une version console d'une partie Coop - Fini**)
- Par ailleurs, j'ai rédigé le manuel utilisateur. (**Rédiger le manuel utilisateur – En cours**)