

Procès-verbal de la réunion du vendredi 13 Décembre 2013 du Groupe 4 dans le cadre du projet INFOF209

David Bertha

16 décembre 2013

1 Bilan de la réunion :

Les Use Cases commencent à être définis. Encore de grosses interrogations sur la structure des classes, notamment sur la différence de structure des joueurs au niveau de la gestion ou au niveau du match.

2 Sujets abordés :

2.1 Les différents bâtiments

- Terrain :
 - Niveau : détermine le nombre de places
 - Action : commencer un match ; (gestion équipe : à décider)
- Direction :
 - Niveau : détermine les marchés de joueurs accessibles : régional, national, international
 - Action : achat/vente de joueurs
- Magasin/remise à balais :
 - Niveau : idem direction mais pour les balais
 - Action : idem direction mais pour les balais
- Fanshop :
 - Niveau : détermine la recette supplémentaire apportée par les supporters de l'équipe qui reçoit
 - Action : Aucune
- Buvette :
 - Niveau : détermine la recette supplémentaire apportée par les supporters restants à la buvette pour l'équipe qui se déplace
 - Action : Dans le cas d'un match à l'extérieure : gestion de l'incitation des supporters à aller voir l'équipe en extérieur (booste les caract des joueurs) ou bien à rester à la buvette voir la match projeté (booster la recette par les consommations)

- Centre d’entraînement
 - Niveau : détermine la qualité des entraînements
 - Action : choisir différents entraînements possibles pour chaque joueur (séparément)
- Agence de publicité :
 - Niveau : idem que le centre d’entraînement mais par rapport à la popularité
 - Action : idem que le centre d’entraînement mais par rapport à la popularité
- Infirmerie :
 - Niveau : qualité/rapidité des soins
 - Action : soigner un joueur blessé pendant un match

2.2 Interactions avec le client à la connexion

Au début du programme, on propose à l’utilisateur le choix entre le création d’un nouveau compte ou l’identification à partir d’un compte existant. À la création d’un compte, on lui demande plusieurs informations :

- Nom du Manager = login
- Nom du club
- (Nom et Prénom inGame ?)
- (Sexe ?)
- (Nationalité ?) Permettrait une catégorisation en cas de championnats régionaux/nationaux
- (écusson ?) à décider quand interface graphique

Une seule sauvegarde sera faite de la situation du club d’un manager, il ne serait pas cohérent de permettre des retours en arrière avec un système de tour par tour en ligne

Une équipe de 7 mauvais joueurs (où on retrouve tous les rôles dans les proportions données par les règles du jeu) est attribuée au nouveau manager. Génération des prénoms/noms depuis une liste prédéfinie. Valeurs de base en fonction du profil (attrapeur, batteur, poursuiveur, gardien)

2.3 La/les classe(s) joueur

Nous sommes partis sur une interface joueur contenant les caractéristiques (et leur getters/setters) et le balai, puis nous avons discuté de la distinction entre un joueur en match et un joueur au niveau de la gestion. Nous ne sommes pas arrivés à un accord.

3 Points qui posent problèmes :

- À quel bâtiment associer la gestion de l’équipe
- Préciser les caractéristiques demandées à la création d’un nouveau compte
- Le principal : éclaircir la structure des classes pour les joueurs
- Au niveau des blessures : gérer une barre de vie ? Malus pendant le match ?

4 Décisions prises :

- Un joueur ne doit pas être spécialisé au niveau de la gestion (remarque : ceci se remet en cause dans les dernières discussions)
- Accord sur trois bâtiments supplémentaire : buvette, remise à balais, agence de pub

5 Actions à entreprendre :

Y réfléchir séparément, en rediscuter sur le pad, en rediscuter au cours d'une prochaine réunion

Prochaine réunion :

Lundi 16 ou mardi 17.