

Legende:

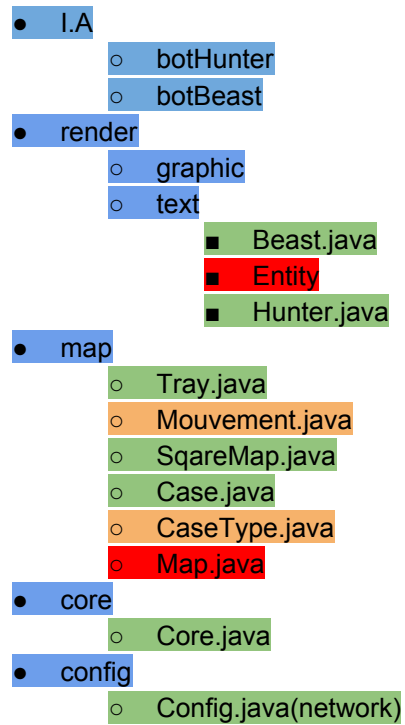
Package

Classe

Enum

Interface

Réflexion sur l'architecture de base du projet



JOURNAL

20 mars 2019 :

TOUS : Première réunion avec les 4 membres ; nous avons discuté sur les premières règles du jeu ainsi que de l'architecture du code que nous allons aborder (Cf schéma plus haut). Cette réunion s'est terminée par la création des packages et des classes principales du projet, les règles du jeu ainsi que la mise en place des outils de travail comme Git, Eclipse, Google Doc.

22 mars 2019 :

Virgil F. : Ajout des classes à propos du plateau, des cases du plateau ainsi que des deux entités.

23 mars 2019 :

Virgil F. : Création de l'énumération Mouvement pour les déplacements

Généralisation de la génération de la map

Quentin P. : Création de l'interface IEntity

Pierre M. : Edition de Core.java et de l'interface Map

24 mars 2019 :

Virgil F. : Création de la classe configuration ainsi que des modifications sur le plateau de jeu.

Documentation de classes,

Quentin P. : Documentation des entités et travail sur le code des entités.

Nathanael P. : Documentation de classes

26 mars 2019 :

Pierre M. : Organisation du package text/ui

Virgil F. : Implémentation de la saisie clavier

Changement de l'interface Entity en SuperClass Abstract et création de position définissent la Position de l'Entité.

Début de la méthode Interaction qui interagit avec l'utilisateur

Correction du bug refactor

Remplacement de l'interface Entity par la Super Class éponyme et création de la Class Position

27 mars 2019 :

Réunion des membres du projet pour décider des jalons de cette semaine.

Pierre M. : Création des modèles d'une des deux IA

Quentin P. : Création de l'inventaire des entités ainsi que développement des classes gérant les bonus sur le plateau.

03 avril 2019 :

TOUS : Réunion des membres du projet pour décider des jalons de cette semaine.

Virgil F. : Modification de la javadoc

Implémentation des méthodes moveHunter/Beast et les méthodes de test

Modification de IMap et création de la class test Déplacement

Nathanael P. : Modification de la méthode getAdjacentPosition, ajout de la méthode de déplacement à aux entités et remplacement de leurre par bait.

Quentin P. : Création de la javadoc de Beast et Mouvement

Pierre M. : Réflexion sur l'IA du chasseur.

04 avril 2019 :

Pierre M.: Début de l'écriture d'une classe pour transformer le plateau de jeu en graphe mathématique.

Virgil F.: Premier test sur le développement de la trace du monstre, écriture de la documentations de fonctions et écriture de tests.

06 avril 2019 :

Nathanael P. & Pierre M.: Tentative et réflexion sur un bug portant sur une fonction afin de générer un graphe mathématique du plateau.

08 avril 2019 :

Pierre M.: Importante modification de l'écriture de l'IA et écriture des premiers tests. Documentation de ces dernières fonctions.

Virgil F.: Ecriture de tests portant sur le plateau de jeu ainsi que sur les cases du plateau de jeu.

09 avril 2019 :

Pierre M.: Ajout de la méthode toString dans les classes Config et Position

13 avril 2019 :

Pierre M.: Correction de la fonction getAdjacentPosition datant du 06 avril

14 avril 2019 :

Pierre M.: Correction de plusieurs fonctions
Création de l'algorithme de Dijkstra pour l'I.A

15 avril 2019 :

Pierre M.: Fin de l'écriture de l'algorithme de Dijkstra en java

17 avril 2019 :

Virgil F.: Création de classes de test pour SquareMap et CaseTest

18 avril 2019 :

Virgil F.: Modification sur la classe de test pour SquareMap

19 avril 2019 :

Virgil F.: Création de classes de test pour Beast et Hunter.
Ajout des test des fonctions movePosition , getModifPosition.

20 avril 2019 :

Virgil F.: Ecriture de tests portant sur les entités ainsi que sur leurs déplacement

21 avril 2019 :

TOUS : Reunion de tous les membres du projet, explication des travaux réalisés pendant les vacances, discussion portant sur les futures fonctionnalités du projet. Réflexion sur l'architecture des différents mode de jeu. Le groupe s'est donc retrouvé au complet pendant 5 heures.

Virgil F.: Ecriture de tests unitaire et fixation d'anciens bugs sur la génération du plateau de jeu.

Création de l'architecture des différents mode de jeu ainsi que développement du mode de jeu chasseur vs IA.

Nathanael P. : Ecriture du mode de jeu monstre vs IA ainsi que sur l'architecture des différents modes de jeu.

Quentin P. : Réflexion avec Pierre M. sur la gestion des arguments au lancement du jeu. Ecriture de la gestion des arguments au lancement du jeu.

Pierre M. : Implémentation de l'IA pour être utilisable sur le plateau, écriture de tests et documentation de tout le package de l'IA.

22 avril 2019 :

Pierre M. : Ajout du readme écrit par Quentin P. et documentation des arguments au lancement Réécriture de la classe Config et correction de tous les test unitaires suite au changement de comment la configuration du jeu est traité.

Création de la Javadoc pour les classes CommandParse et Config et pour l'enum GameMode

Virgil F. : Correction de la fonction saisieMouvement

23 avril 2019 :

Quentin P. & Pierre M. : Ecriture de ce journal de bord afin de résumer le travail effectué sur ce projet jour par jour en prenant en compte l'activité git.

Quentin P. : Implémentation des conditions de victoires et écriture de sa documentation.

Resume visuelle : <https://www.youtube.com/watch?v=yJjANTtQ66s>

24 avril 2019 :

Réunion des membres du projet pour décider des jalons de cette semaine.

Nous avons discuté avec le professeur de POO afin d'éclaircir des points à propos du jalon 2 et du multijoueur ainsi que nous avons demandés des conseils sur les tests unitaires.

Nous avons donc décidé que le multijoueur s'effectuera sur un seul ordinateur où les deux joueurs joueraient chacun à leur tour avec comme transition un menu d'attente pour ne pas qu'un joueur voit l'écran de son partenaire et puisse tricher. Nous avons décidé de ne pas relier deux pc grâce à la technologie LAN vu que personne n'avait d'expérience avec les jeux en réseau. Tout cela nous fera économiser du temps et ainsi nous pourrons nous concentrer sur les fonctionnalités plus essentielles. Quentin a mis sur la table le sujet de l'interface auquel nous avons réfléchi ensemble et de comment chacun voyez l'interface. Nous avons donc listés les idées de chacun de tous autour d'une séance de Brainstorming, nous avons ensuite sélectionné les meilleures idées pour faire des esquisses papiers.

Le résumé de l'IHM est le suivant : Nous aurons un écran d'accueil avec une image/vidéo dynamique. Par dessus, nous aurons 4 boutons de textes ainsi qu'un bouton pour régler les configurations du jeu et un bouton pour quitter. Dans le menu de configuration, nous pourrons régler tous les attributs qui sont présents dans la classe Config qui serait sauvegardé même après avoir quitté le jeu.

Virgil F. & Nathanael P. : Travail sur les scénarios du jeu, c'est à dire les conditions de victoires, de défaites pour les deux entités dans les modes de jeux chasseur vs ia et monstre vs ia.

Quentin P. : Développement sur les classes des objets bonus.

Pierre M. : Développement des tests unitaire sur la classe CommandParserTest et réflexion sur l'algorithme de Kruskal pour un arbre couvrant le plateau de jeu.

25 avril 2019 :

Virgil F. : Réorganisation du code, déplacement de fonctions d'un fichier vers un autre pour conserver de la propreté dans le code, fixation de bugs existant.

26 avril 2019 :

Pierre M.: Implémentation du nombre de téléportation disponible lors du lancement du jeu et dans la configuration.

Nathanael P.: Suite du développement sur la classe GameBeast.

Virgil F.: Suite du développement sur la classe GameHunter.

27 avril 2019 :

Pierre M.: Gestion des erreurs au lancement, ajout des règles des bonus dans le readme et mise à jour de ce journal.

Virgil F.: Travail sur la classe GameHunter

Quentin P.: Modification de certaines règles des bonus et création des premières templates de la maquette.

28 avril 2019 :

Pierre M.: Travail sur la map circulaire.

Nathanael P. & Virgil F.: Continuation sur le réglages de la téléportation.

29 avril 2019 :

Pierre M.: debug de la circular Map

Virgil F.: Ajout des fonctions gérants la tp dans gameBeast/Hunter

Quentin P.: Travail sur le Readme

30 avril 2019 :

Nathanael P.: Ajout de méthodes dans gameHunter, des Interaction

Pierre M.: Ajout de tests pour les Edge, Mise à jour du Readme, édition et debug de la circularMap

Virgil F.: Ajout de méthodes pour poser les bonus dans Beast et Hunter. Remplacement de L'interface IGame par AbstractGame. Ajout de nouveaux attributs dans Beast et Hunter.

1 mai 2019 :

Pierre M.: Travail sur l'intelligence artificielle grâce à un algorithme mathématique ainsi que création de ses tests. Travail sur le lancement du jeu pour faciliter la démarche de l'utilisateur. Génération des UML

Virgil.F : Travail sur la génération des bonus sur les différents plateaux.

Quentin P.: Travail sur les bonus et ses tests unitaires. Nettoyage du code.

Nathanael P: Développement des différents points de vue pour le monstre et le chasseur dans le fichier commun aux modes de jeux.

2 mai 2019 :

Virgil.F : Rectification du code des bonus

Pierre M : Ajout de tes pour la classe Graph

Nathanael P: Rectification du code des bonus

6 mai 2019 :

Nathanael & Virgil : ajout de la méthode setBonusActif (pour que les bonus soient activés).

Quentin : Création de l'IHM et schéma d'IHM.

7 mai 2019 :

Nathanael P: Ajout des méthode de désactivation des pièges;

8 mai 2019 :

Virgil F. : Modification de la méthode créer des bonus sur le Plateau pour que les joueurs puissent les ramasser. **Nathanaël** : modification du comportements des bonus (Ward et Trap)

9 mai 2019 :

Pierre M. : Debug et transformation de l'interface IMAP en classe abstraite

Virgil F. : Ajout de la méthode pour ramasser le bonus et modification de la méthode de generation de bonus sur la map

11 mai 2019 :

Pierre M. : Développement d'une nouvelle IA pour le monstre afin qu'il puisse se déplacer sur le plateau + développement de ses tests et documentation de cette dernière.

Démonstration des classes IA pour les autres développeurs du projet.

Virgil F. & Nathanael P. : Travail sur le ramassage des bonus durant plusieurs heures dues à de nombreux bugs.

14 mai 2019 :

Quentin : debug IHM et ajout des Components (Plateau de jeu).

15 mai 2019 :

Nathanael P. : Ajout des méthodes d'activation de pièges ainsi que le retrait des pièges dans les classes Game, Map et Beast/Hunter

Pierre M. : Ajout de méthodes sur la différence entre 2 positions ainsi que la conversion de position vers un mouvement. Ajout de tests sur la position ainsi que la doc. Retrait des warning.

Quentin P. : Réorganisation des packages.

16 mai 2019 :

Virgil & Nathanaël : Modification du comportement du camouflage.

Pierre : Avancement sur les tests de l'IA.

18 mai 2019 :

Virgil F. : Travail sur le camouflage sur la gestion du plateau.

19 mai 2019 :

Virgil F. : Finition des bonus pour les modes de jeu solo., ecriture de javadoc et suppression de méthode inutiles

20 mai 2019 :

Pierre M. : Longues heures de debug sur les IA du à une fuite de mémoire chez plusieurs développeurs du groupe.

Nathanael P. : Travail sur les bonus en rapport avec le chasseur.

Virgil F. : Réorganisation et nettoyage du code sur les bonus

21 mai 2019 :

Pierre M. : Correction de bug dans graph et dans l'ia

Virgil F : Affichage des bonus dans gameHunter

22 mai 2019 :

Pierre : Ajout de la documentation la ou elles étaient manquante.

Virgil & nathanaël : Réorganisation de l'architecture des Games.

Quentin : Amélioration du design de l'IHM.

23 mai 2019 :

Pierre M. : Documentation de nombreuses fonctions dans le code ainsi que mise en évidence d'un bug dans la map circulaire.

Virgil F.: Découpage des fonctions pour séparer du code utile qu'à la version terminal par rapport à celle de la version visuelle.

24 mai 2019 :

Virgil F.: Debug de fonction diverse.

25 mai 2019 :

Pierre M. : Résolution de nombreux bugs : pour exemple, le plateau circulaire ne se générer plus du à différents changement et au manque de tests.

26 mai 2019 :

27 mai 2019 :

Quentin P.: Création de diverse texture pour l'IHM

Pierre M.: Configuration de la fenêtre de l'écran d'accueil

Virgil F.: Debug de fonction diverse

Nathanael P.: Ajout de la méthode "enfOfTurn" et rédaction de doc

28 mai 2019 :

Pierre M. : Test de la scène. Ajout de bruits. Edition de l'interface, du graphisme des bonus, des icon et css. Edition de Map Enum, Ajout de Config et édition de la personnalisation des paramètres.

Virgil F. : Intégration de l'la dans GameBeast/Hunter. Modification de l'appel de la config dans circular map et square map. Génération des bonus selon la config.

29 mai 2019 :

Pierre M. : La configuration du jeu est maintenant sauvegardé entre deux parties en version IHM. Edition et design de la version IHM (boutons, champs textes, cases) ainsi que réorganisation et nettoyage du code. Travail et debug de la police spécial inséré dans le projet pour rentrer dans le thème du jeu.

Virgil F.: Travail sur le design des champs de texte ; du spiner puis passage à Pierre pour que celui-ci s'occupe de sauvegarder ce que l'utilisateur sélectionne.

Nathanael P: Travail sur le fait que les IA puissent désormais poser des bonus d'eux même.

30 mai 2019 :

Pierre M. : Mise à jour de l'UML.

Virgil : Première liaison entre la Game (textuelle) et la partie IHM.

2 juin 2019 :

Virgil F. : Ajout du bouton pour valider que l'on a vu que des changement ont été opéré.

3 juin 2019 :

Pierre M. : A rendu la config pérenne et à débbugger diverse fonction

Virgil F. : Réorganisation de game en plusieurs classes

Quentin P. : Modification de la classe Game et GameBoard et suppression des commentaire inutile

4 juin 2019 :

Pierre M. : Mise en place des images sur les boutons de l'UI

Quentin P. : Travail important visuel sur le brouillard de la version visuelle.

Virgil F. : Travail sur le comportements du jeu lors du partie visuelle ainsi que travail sur les events avec Pierre pour que les actions de l'utilisateur aient un impact sur le jeu.