

# FICHES HEBDOMADAIRES DU PROJET NIWA

*par le groupe 2*

## **Semaine du 17/01/2023 :**

Pour cette première semaine de travail, notre principal objectif est d'aboutir à un consensus pour ce qui est relatif au modèle du jeu, nous espérons avoir d'ici la semaine prochaine une idée générale claire pour pouvoir aborder l'écriture du code source en lui-même. Nous prévoyons de faire cela par le biais de l'accomplissement des tâches ci-dessous:

- Se familiariser avec les mécanismes du jeu NIWA ainsi que ses composants pour aborder sa conception du bon pied.
- Faire du brainstorming autour de la modélisation du plateau de jeu et éventuellement du modèle sur sa globalité , essayer chacun d'imaginer le squelette de celui-ci, faire des schémas et en débattre à travers des réunions zoom pour aboutir à une idée de prototype
- Établir un premier diagramme de classes.

## **Semaine du 24/01/2023 :**

Après avoir réfléchi et débattu sur l'implémentation du modèle à travers moultes réunions, nous avons pu nous mettre d'accord sur une vision commune, ce qui nous permet désormais d'attaquer le développement d'un premier prototype, nous avons comme priorité la création des briques fondatrices du modèle , et ce à travers l'accomplissement des tâches ci-dessous :

- Modéliser les tuiles de jeu : Créer toutes les classes nécessaires à la représentation d'une tuile individuelle de jeu, avec ses différentes portes colorés...
- Modéliser le plateau de jeu : Créer toutes les classes nécessaires à la fabrication d'un plateau de jeu, gérer comment agencer les tuiles entre elles, quel repère adopter...
- Modéliser les pions

- Créer une version minimale des autres éléments du jeu, pour aboutir à un prototype globalement complet, où il ne manquerait que l'implémentation des contraintes et mécanismes de jeu.

### **Semaine du 31/01/2023 :**

La semaine dernière, les briques fondatrices du jeu ont été posées, néanmoins nous jugeons qu'il est nécessaire de commencer à développer en parallèle l'interface graphique du jeu, pour avoir une vision plus concrète du projet et de surcroît faciliter les tests de qualité, donc d'une part nous prévoyons de :

- Représenter graphiquement une tuile de jeu.
- Représenter graphiquement le plateau de jeu dans sa totalité .
- Créer le squelette du jeu: création de la classe Jeu (model), JeuVue (vue), Controleur (controleur) .

07/02/2023

Les tâches que nous souhaitons accomplir cette semaine sont les suivantes :

- Couvrir les subtilités liées à l'architecture des tuiles dans le jeu, les temples plus particulièrement.
- Commencer à gérer le déroulement du jeu : La création du plateau en priorité : Il s'agirait de pouvoir placer les tuiles avec les touches du clavier.
- Permettre le déplacement du plateau entier.
- Permettre de zoomer et de dezoomer sur le plateau de jeu.
- Rendre la fenêtre de jeu redimensionnable avec un recentrage automatique.

### **Semaine du 14/02/2023 :**

Notre ambition cette semaine serait de produire une version minimale utilisable du jeu, qui serait certes très certainement incomplète mais un minimum concret, les tâches prévues pour ce sprint sont :

- Représenter graphiquement le pion.
- Implémenter l'interface PlacerTuile ( dans la classe Plateau )
- Créer un environnement de jeu, réalisant l'accueil de l'utilisateur, et permettant de procéder au paramétrage du jeu
- Compléter les fonctions avec les commentaires TODO dans JeuVue
- Permettre d'utiliser les flèches directionnelles.