

Compte Rendu Hebdomadaire

Compte rendu hebdomadaire du Projet Intégrateur du lundi 7 février au lundi 21 Février.

Pendant ces deux semaines, nous avons terminé le diagramme de Gantt avec une multitude d'étapes et nous avons aussi choisi de faire l'application web et non mobile. De plus, nous avons fait une réunion sur Discord au début des vacances pour faire le point sur les avancées des différents groupes et pour pouvoir coordonner le travail à venir. Nous avons mis en place gitflow et chaque groupe a commencé le projet. Je vais détailler les différentes avancées de chaque équipe ci-dessous qui s'est, avant cela, formée sur Unity pour pouvoir comprendre comment construire un projet avec ce nouvel outil.

Le groupe Front a créé une interface minimaliste pour commencer à interagir avec le jeu. Ils ont donc implémenté un plateau vide avec la possibilité de moduler sa taille. Un bouton pour piocher une tuile a été ajouté et en lien avec cela, il est possible de déplacer la tuile, de lui faire subir une rotation et de la placer sur ledit plateau. De plus, des algorithmes pour le déplacement de la caméra ont été produits pour pouvoir zoomer en avant et en arrière mais aussi se déplacer latéralement sur le plateau. Tous ces scripts ont été écrits en C# et mis sur le git.

Le groupe Réseau a commencé à initialiser les deux vm (Machine Virtuelle) pour qu'au final, nous puissions jouer en ligne. Ils ont choisi que la première machine virtuelle (vm 0) héberge le serveur web et que la deuxième (vm 1) stocke la base de données. La configuration de la première vm consiste à mettre en place et configurer apache2, sql et python. De plus, le serveur est accessible depuis internet. Sur la deuxième vm, ils ont mis en place la base de données grâce à mysql server et python. Cependant, ils rencontrent des problèmes au niveau du fonctionnement de mysql qu'ils essaieront de résoudre au cours de cette semaine. Pour finir, ils ont établi la communication entre les deux vm et écrit des scripts python pour l'établissement de la connexion entre ces dernières.

Le groupe Back s'est formé à Unity car ils devront écrire des scripts pour appuyer le travail du Front. Il ont dû attendre que le groupe Front avance de leur côté pour commencer à créer des restrictions sur certains objets ou pour concevoir des méthodes. Ils ont donc essayé d'implémenter une tuile pour commencer à manipuler et se familiariser avec le logiciel et en particulier C#. De plus, ils ont créé une interface pour se connecter avec un login et un mot de passe qui sont directement reliés à la base de données. Ils ont commencé à implémenter les différentes restrictions sur les tuiles, la pioche et ce que peut ou ne peut pas faire l'utilisateur.