

Compte Rendu Hebdomadaire

Compte rendu hebdomadaire du Projet Intégrateur du lundi 21 février au lundi 28 Février.

Pendant cette semaine, chaque groupe a continué à avancer sur les tâches précisées dans le diagramme de Gantt. Cependant, nous rencontrons tous des problèmes de mise en commun de nos travaux avec git et gitflow ce qui ralenti le travail de chacun. Nous espérons qu'avec le temps et l'expérience, notre utilisation de ces gestionnaires de version sera plus fluide mais nous progressons de jour en jour et nous savons que ces outils sont indispensables pour produire un travail cohérent et qualitatif.

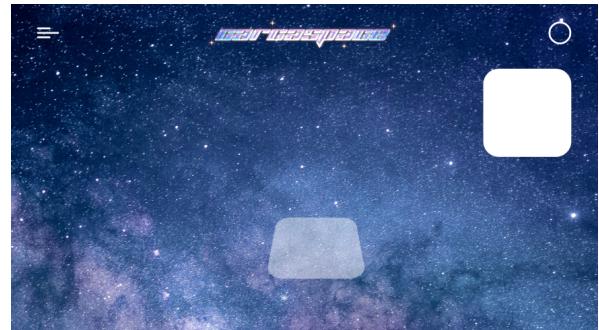
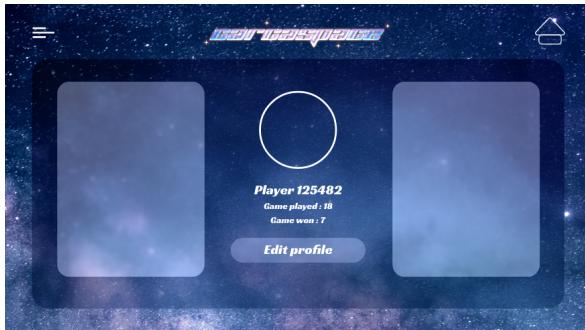
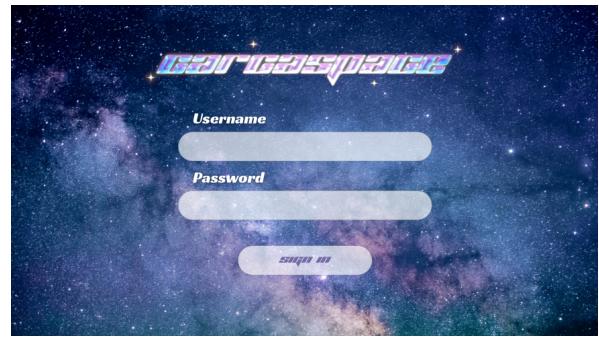
Le groupe Back a commencé à faire toutes les variations des tuiles c'est-à-dire tous les modèles de chaque tuile correspondant au jeu de base. Il cherche aussi à trouver un moyen de récupérer les tuiles posées sur le plateau pour les incorporer d'une certaine manière dans une liste pour pouvoir les exploiter plus tard dans la conception du projet.

Le groupe Front a finalisé les principales fonctions pour le placement des tuiles et notamment la grille de placement pour les différentes pièces piochées. Ils ont aussi finalisé de désigner les différentes interfaces graphiques pour pouvoir ensuite les coder avec Unity. Finalement, ils ont commencé à coder quelques animations pour le mouvement de la caméra au cours du jeu. Malheureusement, ils ont rencontré des difficultés de communication avec un membre de l'équipe qui voulait implémenter des fonctionnalités qui nous paraissent peu importantes à ce stade de développement du projet. Ils n'ont pas réussi à trouver un terrain d'entente pour le moment même après plusieurs discussions mais nous allons régler cela à la prochaine réunion.

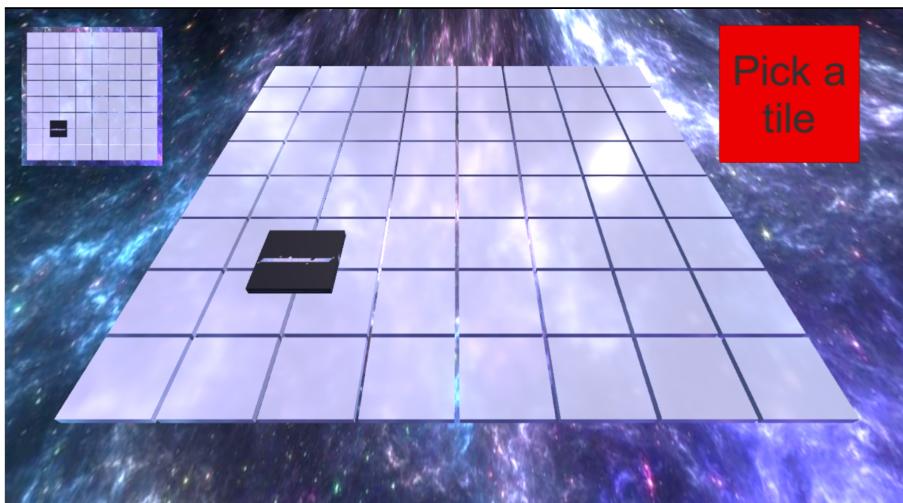
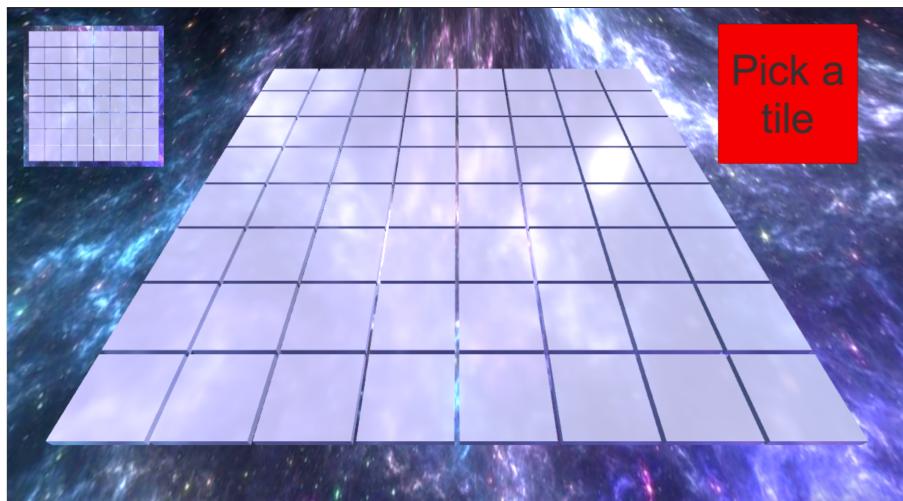
Le groupe Réseau a commencé par régler leur problème de la semaine dernière qui a été expliqué dans le précédent rendu hebdomadaire. Cette semaine, ils ont créé des pseudonyme et des mots de passe pour que l'équipe Back puisse se connecter sur la base de données à distance. Ensuite, ils sont en train d'essayer de diriger la connexion du client du bastion vers le serveur BDD pour éviter toute connexion directe vers le serveur pour des raisons de sécurité. Mais, cette étape pose un problème car ils n'ont pas accès à la VM depuis l'extérieur.

En conclusion, le projet avance à un bon rythme et les membres de l'équipe s'entraident plutôt bien. Nous pouvons déjà voir des premiers résultats concrets comme le montre les différents prototypes ci-dessous. Nous allons essayer de résoudre les problèmes avec git et gitflow qui sont des outils essentiels dans un projet comme le nôtre.

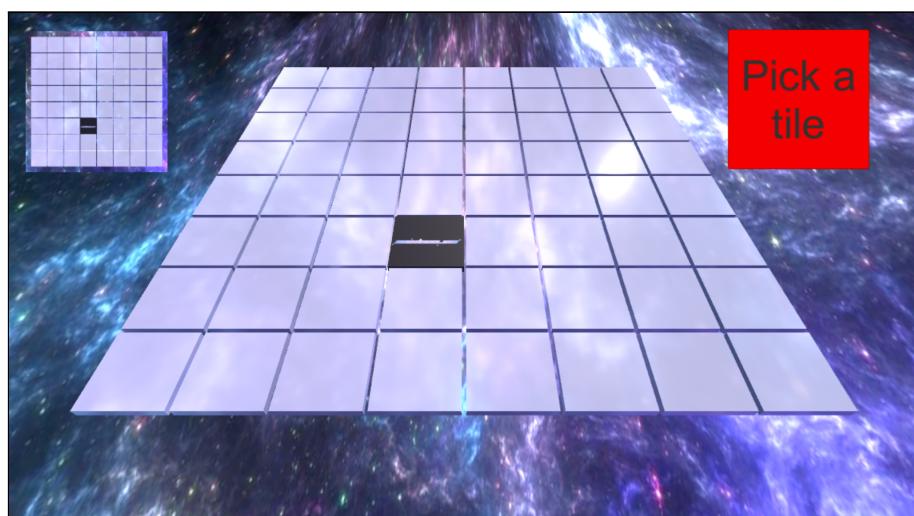
Prototype de menu pour accéder au jeu fait par Marc:



Première version du jeu fait par le groupe Front avec quelques fonctionnalité:



Prise d'une tuile



Pose d'une tuile