

Compte Rendu Hebdomadaire

Compte rendu hebdomadaire du Projet Intégrateur du lundi 7 mars au lundi 14 Mars.

Pendant cette semaine, il y a eu des changements au sein des groupes pour promouvoir le bon déroulement du projet. Le groupe Back s'agrandit petit à petit avec des membres du groupe Front qui commencent à migrer pour soutenir la création des algorithmes et des contraintes liées au Back. De plus, une partie du groupe Réseau a rejoint temporairement le Back pour travailler ensemble sur l'implémentation d'un système multijoueur. Ces changements ont été décidés pour pouvoir avoir, d'ici la fin du mois qui est la date de notre premier jalon, une application où plusieurs personnes peuvent y jouer.

Le groupe Front a mis en place un système de notification pour aider l'expérience de jeu. C'est-à-dire qu'ils ont implémenté l'apparition d'un message lorsque le joueur ne peut pas poser une tuile. De plus, ils ont commencé à travailler sur le design des différentes tuiles et plus généralement sur l'aspect du jeu. Finalement, ils essaient de faire correspondre toutes les scènes Unity entre elles pour que le joueur puisse accéder à son profil, à ses statistiques de jeu et bien sûr, qu'il puisse créer ou rejoindre une partie. En somme, ils sont en train de travailler sur les liens entre les différentes "pages" du jeu.

Le groupe Back et Réseau travaillent maintenant ensemble sur la création du mode multijoueur en utilisant *Mirror*. De plus, toutes les autres tâches du groupe ont été assignées, comme il a été dit dans le compte rendu de réunion de cette semaine, sur le Git comme ci-dessous:

Write

Aperçu

- ☐ **Guillem** => Finir les contraintes des tuiles
- ☐ **Déborah et Michel** => Algorithme de placement des pions + de vérification de la présence ou non d'une tuile dans un chemin/ville
- ☐ **Martin** => Algorithme de recherche de si chemin/ville est_clos() + comptage des points
- ☐ **Godwin, Flo, Omar, Louis et Achraf** => Faire le mode multijoueur en utilisant *Mirror*
- ☐ **Marc** => Faire un pseudo "main", c'est-à-dire système de tour par tour (poser tuile, poser pions, calculer points)
- ☐ **Flo** => Rajouter des commentaires sur ce qui a été fait dans Git
- ☐ **Anass** => Faire en sorte que lors de la prise d'une tuile de manière aléatoire, les attributs (haut, gauche, bas, droit) se copient sur les tuiles

En conclusion, chaque groupe avance à un bon rythme comme la semaine dernière. Nous serons dans les temps pour notre premier jalon qui est fin mars. Aucun problème de type relationnel n'est à relever. L'équipe se porte bien et travaille en coopération pour pouvoir produire un livrable qualitatif.