

## Compte Rendu Hebdomadaire

Compte rendu hebdomadaire du Projet Intégrateur du lundi 21 mars au lundi 28 Mars.

Pendant cette semaine, il y a eu une grande et belle avancée : le bug du multijoueur a été résolu! Cela faisait deux semaines que l'équipe réseau et un bout de l'équipe Back s'attellent à le résoudre. C'est donc un grand soulagement pour tout le groupe car c'est une des fonctionnalités phares que nous voulions implémenter pour le premier jalon qui se situe fin mars donc dans quelques jours. Ainsi, au vu de l'avancée des groupes qui travaillent sur les différents algorithmes pour appliquer les règles du jeu, l'Alpha se fera à la fin de cette semaine pour que nous puissions les implémenter mais aussi rajouter un "main" pour pouvoir faire plusieurs tours de jeu. Nous visons donc à offrir une expérience de jeu même s'il y a encore des bugs dans le déroulement d'une partie et que toutes les règles ne sont pas implémentées.

Le groupe Front a terminé la création de l'interface utilisateur qui était prévu pour l'Alpha. Ils ont aussi corrigé certains bugs et fait quelques changements au niveau de l'interface du jeu pour une meilleure expérience au sein de ce dernier. Ils sont donc prêts pour le premier jalon.

Le groupe Back et Réseau ont donc résolu leur bug et une bonne partie de l'équipe a travaillé sur la résolution de ce dernier. Ainsi, le mode multijoueur est enfin fonctionnel après tant de péripéties et de retournement de situation : une très bonne semaine pour cette équipe. De plus, l'algorithme "est\_clos" cité dans les rendus de la semaine dernière est aussi terminé. Donc normalement pour l'Alpha, une première version des algorithmes pour compter les points de chaque joueur sera opérationnelle.

En somme, ce fût une bonne semaine. C'est un grand soulagement d'avoir réussi à fixer ce bug qui nous permet de tranquillement nous diriger vers un rendu satisfaisant pour notre premier jalon. Ainsi, puisqu'une grande partie des membres de ce projet s'était attelée à résoudre ce bug, nous devons maintenant restructurer les groupes pour répartir de nouvelles tâches et nous organiser pour préparer la mise en commun des différents programmes pour produire une première version stable de notre jeu.