

## Compte Rendu Hebdomadaire

Compte rendu hebdomadaire du Projet Intégrateur du lundi 28 mars au lundi 4 Avril.

Pendant cette semaine, la plupart des équipes s'est mobilisée pour terminer les dernières modifications avant l'Alpha. La première tâche majeure que nous devons faire avant ce premier jalon était de résoudre tous les conflits potentiels lorsque nous avons fusionné la branche principale et celle multijoueur avec Git. Deuxièmement, nous avons mis en place un système de tour par tour pour pouvoir jouer une partie à plusieurs en local. Ces deux tâches étaient les deux seules fonctionnalités qui nous manquaient pour rendre une bonne version de notre jeu mardi. Cependant, les autres groupes non concernés par ces dernières ont avancé de leur côté sur différents algorithmes et fonctionnalités pour rendre le jeu meilleur.

Le groupe Front a continué l'interface utilisateur en ajoutant par exemple un menu déroulant pendant la partie pour permettre au joueur d'avoir accès à des paramètres et d'autres fonctionnalités pas encore implémentés. De plus, ils ont corrigé certains détails comme lorsqu'on applique une rotation à une tuile, celle-ci n'est plus obscurcie par la lumière.

Le groupe Back s'est attelé à résoudre tous les bugs liés au fusionnement cités dans l'introduction. Cela s'est plutôt bien passé. Nous avons surestimé le temps pris pour résoudre ces dysfonctionnements donc, ils ont commencé à synchroniser la pose des pions lors d'une partie. Ainsi, ils sont en train de synchroniser toutes les actions d'un joueur lorsqu'il est en train de jouer pour que chaque joueur puisse voir en temps réel les actions des autres. De plus, trois personnes ont travaillé sur la fonctionnalité de "tour par tour" qui devra être finie pour l'Alpha. Pour finir, une autre équipe travaille encore sur les algorithmes qui vont servir à compter les points et à vérifier qu'un segment est clos. Dû à une mauvaise communication au sein de ce sous-groupe, j'ai dû le modifier pour qu'ils soient plus efficaces car ce sont des algorithmes essentiels au bon fonctionnement du jeu. Certains membres ont changé de groupe pour aller soutenir le Front car parfois, assigner trop de personnes à une seule tâche rend le travail plus compliqué.

Le groupe Réseau se reforme petit à petit pour pouvoir apporter les fonctionnalités nécessaires pour jouer en multijoueur en ligne. Ils sont donc en train de configurer les différents serveurs pour rendre cela possible.

Pour conclure, nous sommes prêts pour l'Alpha et nous avançons bien pour la Bêta qui est prévue après les vacances. Il faudra continuer à travailler dur et de manière régulière pour produire un bon rendu et ne pas se relâcher après le premier jalon.