

## Compte Rendu Hebdomadaire

Compte rendu hebdomadaire du Projet Intégrateur du lundi 4 Avril au lundi 18 Avril.

Pendant ces deux semaines, nous avons consacré tout notre temps à la Bêta. C'est-à-dire que tous les groupes ont été réorganisés pour pouvoir travailler efficacement sur les dernières tâches que nous avons à faire pour ce mardi. Toutes ces tâches ont été listées sur notre Git lors de notre dernière réunion hebdomadaire. Je vais par la suite expliciter les différentes avancées de chacun et contrairement aux autres compte-rendus, les paragraphes indiqueront les avancées de chaque tâche et pas de chaque groupe (Back, Front et Réseau).

Les règles du jeu sont terminées. C'est-à-dire que les algorithmes "chemins" et "villes" ont été implémentés pour pouvoir ainsi compter les points et déterminer les zones fermées permettant de détecter lorsqu'un joueur encaisse des points. Malheureusement, pendant ces deux semaines il y a eu quelques problèmes de communication et de répartition du travail dans ce sous-groupe qui était constitué de trop de personnes. Il en a résulté donc un manque de travail de certaines personnes. Ces algorithmes ont été fait de manière itérative, rendant la tâche plus simple. Les exceptions ont été la partie la plus difficile à implémenter mais grâce au travail acharné de certains, nous avons enfin ces algorithmes fonctionnels qui sont une partie importante de notre jeu.

Pour la création des lobbys, Marc et Omar ont commencé par prendre ce qu'Anthony avait fait pour le menu facilitant ainsi leur travail. Ils ont changé des scènes, renommé des objets dans des scènes pour pouvoir ensuite coder les fonctions nécessaires pour *join*, *host* et se déconnecter d'un lobby. De plus, il a fallu ajouter des *components* aux scènes pour avoir un système de lobby fonctionnel. Cependant, quelques bugs persistent mais ils seront rapidement résolus.

Pour finir, Louis travaille activement sur la création du serveur qui permet de jouer en multijoueur. Comme dit dans le dernier compte-rendu de réunion, il a commencé par le tester dans un jeu très basique pour voir s'il fonctionnait avec des actions simplifiées. Il essaie maintenant de le faire fonctionner pour notre jeu et devrait être largement prêt juste après la Bêta car nous avons énormément d'échéances pendant ces deux semaines et les emplois du temps étaient très chargés.

Pour conclure, nous avons fait de très bonnes avancées pour la Bêta dont une primordiale : les algorithmes de règles de jeu. Globalement, il nous reste peu de choses à faire pour le rendu final donc nous nous sentons confiants pour produire une bonne application fonctionnelle et jouable.