

2 Septembre

Nous avons commencé à développer le projet, en créant la classe Vecteur3D et les tests unitaires correspondants.

9 Septembre

Nous avons créé une classe Particules en utilisant le logiciel Open Frameworks. Nous avons rencontré des problèmes lors de la fusion des différents projets. Nous avons découvert un problème au niveau des définitions des fonctions dans Vecteur3D : l'opérateur $*$ ne disposait pas de toutes les fonctions nécessaires et en l'occurrence de la multiplication par un flottant. Nous avons corrigé ce problème pour avoir un début de jeu qui fonctionne

13 Septembre

Résumé Réunion de vendredi.

Nous nous sommes rejoint pour discuter du projet et de la première partie du projet, pour la finaliser à temps. Nous avons à ce moment plusieurs morceaux de projets, à savoir un Vecteur3D et ses tests d'un côté et un autre vecteur3D et particule d'un autre. Nous nous sommes mis d'accord pour répartir les tâches de chaque partie.

Grégoire s'occupera de faire le lien entre les deux parties initiales en vérifiant que les tests fonctionnent sur l'autre vecteur3d avec correction si besoin, et ajoutera l'accessoire inverseMasse.

Ugo s'occupera de l'intégrateur d'Euler après le cours de lundi.

Audrey et Leo s'occuperont de finaliser le mini jeu en essayant de le rendre plus facile d'utilisation.

Nous avons eu quelques problèmes et interrogations : nous n'avons tout d'abord pas réussi à télécharger le projet sur github en raison de fichiers trop lourds (.ipsch). D'après ce qu'on a trouvé sur Internet, les .ipsch ne sont pas nécessaires au push, mais nous allons vérifier avec le professeur. Nous avons également une question à poser sur ce que devait représenter la "trajectoire" à visualiser, question que nous poserons également au professeur

19 Septembre

Réunion en distanciel

Nous avons fait cette réunion pour réunir les dernières parties du projet de la phase 1. Ugo a finalement réussi à mettre le projet sur git. Nous avons toutes les parties fonctionnelles, nous nous assurons de leur merge ensemble. Nous avons choisi de mettre les différents projectiles sous différente couleur pour pouvoir les voir plus facilement entre elles. Ces différentes particules sont lançables via des boutons correspondant aux premières lettres des différents projectiles : C pour cannon ball, P pour pistol, A pour arrow, L pour laser, et B pour basket. Pour plus de compréhension, ces touches sont rappelées sur l'écran. On a décidé de les laisser de la même taille pour plus de lisibilité, mais chacune de ces particules ont leurs propres masses et vitesse initiale. Les projectiles sont lancés en bas à gauche de l'écran avec un angle initial constant pour pouvoir comparer les effets des masses et vitesse initiale.

On a décidé d'ajouter les tests directement dans la classe ofApp puisque nous n'ajoutions que peu de tests. Peut-être qu'à l'avenir, nous créerons une classe pour les différents tests.