

Introduction au C#

Valentin 'toogy' Iovene

Quentin 'Neodyblue' Coelho



La conférence

- 1 Organiser son projet et maintenir son code

1. Organiser son projet et maintenir son code

Organiser son **projet**

Réfléchir avant d'agir (de coder)

Avoir les idées claires, savoir où on va

Avoir les idées claires, savoir où on va

- Brainstorming : trouver ce qu'on **veut** faire

Avoir les idées claires, savoir où on va

- Brainstorming : trouver ce qu'on **veut** faire
- Fixer un but *concret* à atteindre (le produit)

Avoir les idées claires, savoir où on va

- Brainstorming : trouver ce qu'on **veut** faire
- Fixer un but *concret* à atteindre (le produit)
- Représenter son projet visuellement

Découper son projet en fonctionnalités

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map
- Unités

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map
- Unités
 - Ouvrier

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map
- Unités
 - Ouvrier
 - Récolte

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map
- Unités
 - Ouvrier
 - Récolte
 - Construction de bâtiments

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map
- Unités
 - Ouvrier
 - Récolte
 - Construction de bâtiments
 - Combats

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map
- Unités
 - Ouvrier
 - Récolte
 - Construction de bâtiments
 - Combats
 - Déplacements

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map
- Unités
 - Ouvrier
 - Récolte
 - Construction de bâtiments
 - Combats
 - Déplacements
- Système de ressources

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map
- Unités
 - Ouvrier
 - Récolte
 - Construction de bâtiments
 - Combats
 - Déplacements
- Système de ressources
- Bâtiments

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map
- Unités
 - Ouvrier
 - Récolte
 - Construction de bâtiments
 - Combats
 - Déplacements
- Système de ressources
- Bâtiments
 - File d'attente de création d'unités

Découper son projet en fonctionnalités

- Menu
- Minimap
- Map
- Unités
 - Ouvrier
 - Récolte
 - Construction de bâtiments
 - Combats
 - Déplacements
- Système de ressources
- Bâtiments
 - File d'attente de création d'unités
 - Point de ralliement

Priorisation (valeur ajoutée + dépendance)

- Map
- Unités
- Unités :Déplacements
- Système de ressources
- Bâtiments
- Unités :Ouvrier :Récolte
- Unités :Ouvrier :Construction de bâtiments
- Unités :Combats
- Bâtiments :File d'attente de création d'unités
- Bâtiments :Point de ralliement
- Minimap
- Menu

Maintenir son **{code}**