

Sokoban

Journal de Bord



Alexandre SABRI

Maya DOUADI

Harmony SIMON-DUCHATEL

Ymry SCHEINER

SEMAINE 1 – 27/01

	Jeudi	Vendredi
Alexandre	Réflexions sur le jeu en groupe	Discussion du Jeu
Maya	Réflexions sur le jeu en groupe. Création de 'class organisation diagram'.	Création de la classe content et 3 sous classes Player, discussion du jeu, création du plan graphique.
Harmony	Réflexions sur le jeu en groupe	Création de la classe Player
Ymri	Réflexions sur le jeu en groupe	Discussion du Jeu

Résumé :

Pour cette première semaine nous avons très peu programmé, l'important était de définir l'architecture du jeu et les mécaniques de jeu que l'on souhaitait faire naître.

Maya a pris l'initiative de créer un plan graphique permettant de comprendre en un coup d'œil l'articulation de nos classes/objets. Ce plan nous aidera à de nombreuses reprises pour maintenir une architecture cohérente dans notre code.



SEMAINE 2 – 03/02

	Jeudi	Vendredi
Alexandre	Demande de Merge classe Case, algorithme de déplacement caisse et perso	
Maya	Missing in action (Malade)	Update classe Character, Refonte du plan graphique
Harmony	Réflexion sur le système	MakeFile et Update classe Case, Content et ses sous-classes
Ymri	Création de constructeurs pour les 3 contents	

Résumé :

Nous en sommes encore au début de notre réflexion que nous commençons déjà à toucher au code. Notamment par l'établissement des différentes classes vu dans le diagram organisationnel mis en place la semaine précédente.

En sommes, la création du squelette de notre projet.



SEMAINE 3 – 10/02

	Jeudi	Vendredi
Alexandre	Réflexion sur le système	Réflexion sur avancement et mises à jour des issues
Maya	Malade, Merge accepté d'Harmony (Solved merge conflicts)	Missing in Action (Malade)
Harmony	Update pushed & Merge request envoyé	Correction d'erreurs de syntaxe sur le MakeFile. Altération des classes (Refonte de Case, Création classe Game)
Ymri		Débogage avec harmony

Résumé :

Quelques soucis dans la façon de gérer notre squelette se fait sentir. Notamment des bugs à régler et de nouvelles réflexions sur la meilleure façon de gérer notre projet.

Nous restons sur du développement pur, ne codant pas d'interface graphique pour le moment.



SEMAINE 4 – 17/02

	Vacances
Alexandre	Fabrication des textures
Maya	Implémentation système collision et déplacement des boxes.
Harmony	Implémentation du système de déplacement du personnage.
Ymri	Mise en place d'un prototype de graphique, refonte des « classes » POM et XML.

Résumé :

Pendant les vacances, Alexandre a créé de très simples textures pour pouvoir essayer l'affichage d'un prototype graphique, et même si ces textures ont été par la suite changées pour d'autres plus « graphiques » la mascotte du projet était né : « IP7-man ». Harmony a mis en place les fonctions « askMovePlayer » et « moveplayer » pour déterminer si un personnage était déplaçable et le déplacer le cas échéant. Maya à fait à la suite un travail similaire mais pour déplacer les boîtes. Ymri quant à lui à créé tout ce qui allait être la partie graphique de notre jeu : les classes VUES qui gèrent l'affichage, la création de fenêtre, etc.



SEMAINE 5 – 24/02

	Jeudi	Vendredi
Alexandre	Discussion sur les classes	
Maya	Discussion sur les classes et mise à jour de 'class organisation diagram'	
Harmony	Discussion sur les classes	
Ymri	Discussion sur les classes	

Résumé :

Au retour des vacances avec un prototype graphique fonctionnel sont arrivées des questionnements sur l'architecture initialement prévue pour notre jeu. En particulier, sur la gestion du contenu des cases et sur l'affichage des textures.

Il a été décidé de les transformer en objet « jouets » pour faciliter l'affichage et la gestion des contenus. Ces objets sont réduits au strict nécessaire pour fonctionner :

- Un String pour la couleur des boîtes / des points de victoire
- L'objet Wall n'a pas de champs
- Il n'y a plus qu'un seul objet pour désigner le personnage, stocké dans « board » et non plus dans le contenu des cases pour un accès plus rapide



SEMAINE 6 – 02/03

	Jeudi	Vendredi
Alexandre	Réflexion sur les fonctionnalités de l'éditeur de niveau	Modification des noms des champs de Cases pour une meilleure lisibilité
Maya	Réflexion sur les fonctionnalités de l'éditeur de niveau	Recherche et implémentation de ce qui deviendra les textures définitives
Harmony	Réflexion sur les fonctionnalités de l'éditeur de niveau	Implémentation avec Ymri du modèle de collision et modification du « moteur graphique »
Ymri	Réflexion sur les fonctionnalités de l'éditeur de niveau	Implémentation du mode de contrôle de personnage par touches et corrections de bugs de collision

Résumé :

L'interface graphique prenant forme, nous avons décidé de nous attarder dès maintenant sur notre choix de textures et d'ambiances afin de trouver un design nous correspondant. Quelques modifications et nouvelles réflexions étaient nécessaires aux vus de quelques soucis et bugs.



SEMAINE 7 – 09/03

	Jeudi	Vendredi
Alexandre	Recherche de la musique avec Harmony	Avancement du journal de bord
Maya	Modification des textures pour avoir des boîtes et des points de victoire de la bonne couleur	Création d'une fonction pour gérer le score, fonctionnera à termes avec la fonction de détection de victoire d'Harmony
Harmony	Recherche d'une musique et implémentation	Création et implémentation d'une fonction détectant la victoire du joueur
Ymri		

Résumé :

Notre projet avance, nous décidons de tenir un journal de bord selon les conseils de notre tuteur. On considère le score de l'utilisateur, se basant sur le nombre de coups effectué ainsi que la vérification d'une partie bien finie et gagné par l'utilisateur.

Nous continuons de personnaliser notre univers par la recherche d'une musique en adéquation avec notre sokoban.



SEMAINE 8 – 16/03

	Réalisation:
Alexandre	Programmation de la fonction de sauvegarde de niveaux Apport de corrections à la fonction de sauvegarde de niveaux suite aux tests de Harmony et Maya
Maya	Tests de la fonction de sauvegarde d'Alexandre
Harmony	Réalisation d'une page d'accueil Synchronisation du nom du joueur entré dans le terminal et en jeu Amélioration du graphisme de la page d'accueil, test de la fonction de sauvegarde de niveaux d'Alexandre
Ymri	

Résumé :

Nous essayons de tenir le cap malgré les circonstances exceptionnelles limitant notamment nos interactions en groupe. Le système de sauvegarde est en pleine réflexion et son développement a débuté, dont la nécessité des tests. Le design du jeu a été retravaillé, notamment la page d'accueil (ou Menu) et l'utilisateur peut désormais rentrer un pseudonyme avant le lancement du jeu pour d'avantage de personnalisation.



SEMAINE 9 – 23/03

	Réalisation :
Alexandre	Résolution de conflits de merge pour Harmony et lui-même suite au débogage de la fonction de sauvegarde
Maya	
Harmony	Amélioration du système de score. Affichage lors de la victoire du nombre d'étoiles obtenu par le joueur Aide Alexandre dans le débogage de sa fonction de sauvegarde Suppression de fichiers devenus inutiles « ,class»
Ymri	

Résumé :

Le système de score a été amélioré et son affichage est maintenant pris en charge : L'utilisateur, après avoir fini une game, peut voir son nombre d'étoiles gagnés. Le système de sauvegarde reste quelque récalcitrant et de nombreux bugs sont à corriger – ce qui sera fait au fur et à mesure.



SEMAINE 10 – 30/03

	Réalisation :
Alexandre	Résolution de conflits de merge pour Harmony, concernant le compteur de mouvements et l'attribution à la fin d'un score.
Maya	
Harmony	Corrections sur la fonction de score pour compter des « étoiles » à la victoire du joueur
Ymri	

Résumé :

Le développement continue et avant d'attaquer l'éditeur de niveau, il nous faut terminer l'implémentation de la fonction de score, victoire et chargement. Des conflits se font voir entre les travaux de chacun, à régler avec les multiples bugs présents.



SEMAINE 11 – 06/04

	Réalisation :
Alexandre	Implémentation (enfin) de la fonction de sauvegarde Programmation de la fonction de chargement et débogage
Maya	
Harmony	Test de la fonction de chargement d’Alexandre
Ymri	

Résumé :

La fonction de sauvegarde est enfin prête, traduisant le Board en fichier TXT selon des règles précises expliquées dans le readMe. Des tests sont évidemment menés afin de vérifier son bon fonctionnement.



SEMAINE 12 – 13/04

	Réalisation :
Alexandre	Débogage, tests et implémentation de la fonction de chargement de niveaux, apport notable de monsieur Stolz pour le débogage
Maya	Tests de la fonction de victoire ainsi que du design et sound system de la GameVue.
Harmony	Aide à la programmation & débogage de la fonction de chargement
Ymri	

Résumé :

Avec l'aide de monsieur Stolz, nous continuons l'implémentation de la fonction de chargement et de son débogage. Des tests sur GameVue sont aussi fait – et indiquent des bugs sur la détection de victoire du joueur.



SEMAINE 13 – 20/04

	Réalisation :
Alexandre	Implémentation de la fonction de chargement après correction de nombreux bugs
Maya	Réflexion sur l'éditeur de niveau à implémenter lorsque les bugs sont corrigés.
Harmony	Corrections apportées à la fonction de victoire qui détectait auparavant une victoire du joueur dès lors qu'il plaçait une seule boîte au bon endroit
Ymri	

Résumé :

La fonction de victoire présentant des bugs la semaine précédente est maintenant opérationnelle. Les derniers bugs de la fonction de chargement sont petit à petit réglés. Il s'agit maintenant de réfléchir à l'éditeur de niveau, sa structure et son fonctionnement.



SEMAINE 14 – 27/04

	Réalisation :
Alexandre	Création & implémentation d'une fonction pour charger et sauvegarder des profils de joueurs. Ajout de répertoire pour stocker les niveaux et les profils. Modifications des fonctions de sauvegarde et chargement pour utiliser ces répertoires. Amélioration du système de score pour attribuer des points en fonction d'un nombre minimal de pas
Maya	Création d'une nouvelle classe CreateVue permettant l'implémentation de l'éditeur de niveau. Interface graphique géré via un Init() et développement de l'éditeur à son état basique (Pouvoir construire sa grille avec un gameplay améliorable, ainsi que effacement et clear). Bugs sur l'update de la grille détecté et corrigé. Modification de la classe BoardVue et Board pour une implémentation de CreateVue simplifiée.
Harmony	Correction et implémentation de l'amélioration du score programmé par Alexandre
Ymri	

Résumé :

Nous sommes sur la dernière ligne droite, celle de l'implémentation de l'éditeur de niveau et du peaufinage des détails, notamment par l'ajout d'un répertoire pour stocker niveaux et profils ainsi que le débogage des derniers bugs sur la fonction du score. L'éditeur de niveau à sa forme basique est opérationnel.



SEMAINE 15 – 04/05

	Réalisation :
Alexandre	Aide Maya dans l'Amélioration de l'éditeur de niveau : ajout de la possibilité de sauvegarde. Rédaction du journal de bord
Maya	Amélioration de l'éditeur de niveau : Ajout d'un champ pour choisir le nom du fichier de sauvegarde de niveau (Prérempli d'un nom aléatoire au début). Ajout d'un champ dans l'éditeur pour définir à la construction d'un niveau le nombre de mouvement maximal à faire pour obtenir trois étoiles. Ajout d'un bouton quitter ramenant au Menu. Méthode de vérification et de validation implémentée. Correction des dimensions de la page. Ajout de murs, case vide et effacement à l'infini. Derniers bugs à corriger. Amélioration du design et gameplay. Affichage des boutons dans Menu. Rédaction d'un modèle explicatif dans le readMe.
Harmony	Aide Maya dans l'Amélioration de l'éditeur de niveau : corrections de bug sur la taille des boutons et modification du menu
Ymri	

Résumé :

Nous terminons notre dernier raid par l'amélioration de l'éditeur de niveau (Complément de fonctionnalité, débogage, etc) ainsi que l'implémentation de la sauvegarde du niveau créée par l'utilisateur. Modification de design Editeur et Menu.

