

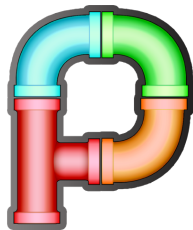
# Projet de programmation

## QUATRIEME SPRINT

22 Février 2024

### Membres du groupe

Khadir Abdessamed  
Semani Issac  
Tachou Andrei  
Zhou Ludovic



## Contents

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Résultats du dernier sprint</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Nouveaux objectifs</b>	<b>2</b>
3.1	Terminer les menus . . . . .	2
3.2	Rajouter des niveaux . . . . .	2
3.3	Améliorer l'aspect visuel . . . . .	2
3.4	Trouver un thème . . . . .	2
3.5	Finir le jeu . . . . .	2
<b>4</b>	<b>Répartition des taches</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Conclusion</b>	<b>3</b>

# 1 Introduction

Ce document vise à vous présenter comment nous nous sommes organisés pour cette quatrième séance de projet de programmation, notre façon de décomposer le travail et la répartition des tâches. Notre groupe s'occupe du projet ED3 (CrazyPlumber)

## 2 Résultats du dernier sprint

On constate que nous nous sommes donnés trop de tâches la dernière semaine, beaucoup d'entre elles ont été réalisées mais certaines sont toujours en cours. Notamment la Javadoc, le menu pause (bien qu'on ait déjà une base), et les niveaux débloquables. Mais nous avons réussi à implémenter plusieurs niveaux et un menu de transition.

## 3 Nouveaux objectifs

Après avoir fait un résumé des tâches qu'on a réalisé la semaine dernière on commence par déterminer ce qu'il nous reste à faire et se répartir ces tâches.

### 3.1 Terminer les menus

Nous devons finir une bonne implementation des menus, le menu pause et celui de transition ne seront pas des pop up mais des éléments graphiques superposés au JPanel. Pour l'instant ce n'est pas ce qu'on a.

### 3.2 Rajouter des niveaux

Nous avons quelques niveaux pour tester les mécaniques de jeux, mais il faudra en rajouter beaucoup plus pour faire un jeu.

### 3.3 Améliorer l'aspect visuel

Il y a encore beaucoup d'aspects graphiques à améliorer

### 3.4 Trouver un thème

Notre jeu n'a pas encore d'identité, on se mettra d'accord sur un "thème" qui représentera l'ambiance graphique et musical.

### 3.5 Finir le jeu

Avoir une version finale et jouable !

## 4 Répartition des tâches

Nous avons décidé de nous répartir les tâches comme suit et ce jusqu'à avoir fini notre 1er objectif :

- Issac : Transition entre les niveaux superposé
- Andrei : Finir le menu pause
- Ludovic : Ajouter une option de sélection des niveaux.
- Abdessamad : Débogage des fonctions et travailler sur les niveaux.
- Tout le monde : Participer à trouver un thème principal et créer des niveaux et leur solution.

## 5 Conclusion

En conclusion, cette quatrième séance de projet de programmation était utile et productive.