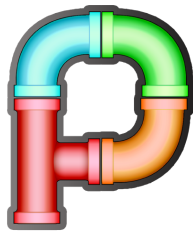


Projet de programmation DEUXIEME SPRINT

February 8, 2024

Membres du groupe

Khadir Abdessamed
Semani Issac
Tachou Andrei
Zhou Ludovic



Contents

1	Introduction	2
2	Résultats du dernier sprint	2
3	Nouveaux objectifs	2
3.1	Nettoyer et organiser notre code	2
3.2	Condition de victoire	2
3.3	Menus	3
3.4	Créer un niveau fonctionnel et résolvable	3
3.5	Créer une animation simple pour les rotations	3
3.6	Ajouter une aide	3
4	Répartition des taches	3
5	Conclusion	3

1 Introduction

Ce document vise à vous présenter comment nous nous sommes organisés pour cette deuxième 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

Pour commencer, on constate que nous avons réalisé TOUS les objectifs que nous nous sommes fixés au dernier sprint. On a réussi à implémenter une classe Case qui contient des tuyaux, on a réussi à afficher les tuyaux dans une map avec des sprites dessinés à la main au style pixel art. On a réussi à transformer le fichier .txt en matrice. Et nous avons tellement de temps qu'on a aussi ajouté une fonctionnalité pour gérer la rotation des tuyaux.

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 Nettoyer et organiser notre code

Ce sera sans doute une tâche régulière où l'on vérifie que notre code est écrit **de façon CLAIRE** et compréhensible. L'indentation, les espaces etc tout ce qui est stylistique et organisationnel sera géré régulièrement

3.2 Condition de victoire

Comme convenu la semaine passée, on devra comparer deux fichiers .txt celui du niveau et celui de la solution. S'ils sont pareils alors le joueur a gagné.

3.3 Menus

3.4 Créer un niveau fonctionnel et résolvable

3.5 Créer une animation simple pour les rotations

3.6 Ajouter une aide

4 Répartition des taches

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

- Issac : Création de menus + animation de la rotation des tuyaux
- Andrei : Nettoyage du code et rédaction d'un readme
- Ludovic : Condition de victoire
- Abdessamad : Ajouter un niveau fonctionnel qui peut être résolu

5 Conclusion

En conclusion, cette deuxième séance de projet de programmation nous a permis d'organiser nos idées. On a vu qu'on réussi à finir les premières taches rapidement donc on sera maintenant beaucoup plus ambitieux pour nos prochains sprints.

Cette première étape a jeté les bases solides du développement de CrazyPlumber, et nous sommes impatients de poursuivre notre collaboration pour atteindre les objectifs futurs du projet.