

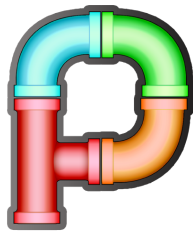
Projet de programmation

TROISIÈME SPRINT

15 Février 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	Créer un menu de transition entre chaque niveau	2
3.2	Niveaux débloquables	2
3.3	Ajouter de la Javadoc	2
3.4	Créer plusieurs niveaux	2
3.5	Ajouter un bruitage	2
3.6	Un menu pause	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

Nous avons réussi à réaliser pas mal des objectifs du dernier sprint, mais il y a eu quelques soucis. Les animations qu'on voulait ajouter ont été impossibles à faire. Ou plutôt l'animation de rotation s'effectue mais de façon TRÈS étrange et incohérente. Sinon nous avons réussi à implémenter la fonctionnalité IsWon qui vérifie la condition de victoire. Le code a aussi été nettoyé.

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 Créer un menu de transition entre chaque niveau

Actuellement quand le niveau est gagné, la fonction lance directement le niveau suivant sans avertissement, on voudrait qu'un petit pop up apparaisse et laisse aux joueurs plusieurs options dont : recommencer le niveau, revenir au menu principal et passer au niveau suivant.

3.2 Niveaux débloquables

On veut que, comme dans le jeu de base, le joueur puisse sélectionner parmi une multitude de niveaux afin de lancer celui qui lui plaît. Mais pour avoir accès aux niveaux suivants il faut avoir réussi les précédents.

3.3 Ajouter de la Javadoc

Notre code est difficile à comprendre si quelqu'un d'extérieure venait à le lire. Ainsi on veut ajouter de la Javadoc à nos fonctions afin qu'elles soient plus explicites

3.4 Créer plusieurs niveaux

Dans l'idéal on en créera autant que possibles mais vu que les mécaniques sont en version alpha inutile d'en faire une dizaine. On en ajoutera 2 ou 3 pour montrer le fonctionnement de notre jeu.

3.5 Ajouter un bruitage

Quand on clique sur les tuyaux pour les faire tourner un tout petit bruitage se fera entendre, rien d'extravagant pour l'instant vu qu'on n'a pas encore de thème

3.6 Un menu pause

Sera utile notamment pour plus tard car on pense faire des niveaux chronométrés. Si le joueur est occupé avec autre chose il ne laissera pas le jeu tourner en arrière plan lui faisant perdre du temps.

4 Répartition des taches

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

- Issac : Transition entre les niveaux avec un petit pop up
- Andrei : Débogage du code et la Javadoc
- Ludovic : Niveaux débloquables
- Abdessamad : Ajouter un bruitage
- Tout le monde : Participer à l'ajout de niveaux et à la rédaction des .txt pour le design et la solution

5 Conclusion

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