Réunion de scrum

28-03-2022

Sebastian :

Livré interface graphique -> interface vers le bas

Ajouté un cadre pour éventuellement ajouter info système solaire

Barre latérale supérieur, bar de gauche

Conseil : Ajouté des features sur la minimap : Couleur des étoiles appartenant aux joueurs (soit nous-même et les autres)

Problème : Relire le code de Jean-Marc pour savoir comment son cadre de base étaient construit

Koralia :

Code relus -> meilleur séparation des fichiers. Travailler sur l’infrastructure pour que ce soit plus compatibles et plus clairs pour nous.

Conquête militaire, système pour se souvenir des planètes appartenant aux joueurs (planète visité)

Différence entre planète visité et planète conquise ? Mettre un random pour la défense de la planète avant de pouvoir la prendre

31-03-2022

Sebastian et Maxence

Fait : Rendre les bars de statistiques ressources responsives en temps réel. Ajout du menu d’information sur le système solaire. Menus informations du joueur terminer.

Problème : Lire le code et comprendre le code à Jean-Marc

À faire : rendre la boite d’info jolie, faire le menu des boutons sur le côté à gauche et les boites de dialogues qui y seront reliés.

Korallia et Jean-Christophe

Fait : production de vaisseaux passe par des vaisseaux, rajouter que de base les planètes ont des vaisseaux.

Problème : deux types d’usines et l’événement de création des vaisseaux est différents de ce qui étaient en place. Problème de communication.

Koralia : “pair programming” avec Karl et terminer infrastructure, être capable de créer les bâtiments et faire le “tick” de production globale.

Jean-Christophe : “skill check” -> logique derrière les bonus et malus du joueurs & algorithme des vaisseaux

Karl

Fait : créer les systèmes solaire, variables et dictionnaires d’infrastructure et ressources, fonction de “tick” de production et consommation d’énergie

Problème : solitude :(

04-04-2022

Karl & Korallia:

Transformer la string joueur en objet joueurs, changer fonctionnement usine pour la création et extraction de ressources. Modifier des éléments mineurs pourles systèmes (avoir un joueur pour le système)

Problème : push du git bd

Aujourd'hui : conquête et vaisseau en collaboration avec Jean-Christophe, mettre des ressources de départ pour le joueur

Sebastian : Les boutons à gauche, compléter le menu inférieur (stylisé),

Problème : sélectionner planète

À faire : Sélectionner les planètes, faire afficher dynamiquement l’affichage des ressources, boîte de dialogue

Jean-Christophe : Skillschecks, class cargo, créé la fonction conquête dans le modèle, client et le vaisseau combat.

Problème : Logistique de ce qu’elle fait -> envoi vaisseau ou diviser en 2 fonctions conquête à l’arrivée et bouger

Aujourd’hui : Pair programming avec Karl

# Fin du sprint 1

07-04-2022

Jean-Christophe

Fait : Avec Karl boucle de la collecte de ressources + ajouts de ressources de départs, améliorations du code, création du cargo + vaisseaux finis, et testé le réseaux

Problèmes : voir excel

Korallia :

Fait : Conquérir Mars (barre de chocolat)

Sebastian

Fait : Avec Maxence travailler sur les variables en temps réel et trouver le système, commencer à faire l’arbre d’améliorations.

Problème : voir excel

Aujourd’hui : Organisation du Sprint 2 !

11-04-2022

Korallia :

Fait : Fonction infrastructure pour envoyer à la vue, réparer le git avec la db. Travaillé avec Karl

Problème : Jamais pushé la db!

Aujourd’hui : repéré des bugs et commencer les spécialistes et les recherches

Karl :

Fait : Avec korallia, généraliser les productions d’usine fonction progresser(), redéfini finir\_production(), avec JC, redéfini ajout du bâtiment pour savoir ;a qui l’envoyé directement, fini d’arranger le bug de l’AI

Difficulté : Pas vraiment

À faire : redéfinir progresser pour l’école

Aujourd’hui : conquête planète et implémentation de skillcheck avec Jean-Crhistophe

Jean-Christophe :

Fait : Nettoyage du code de la classe Skillcheck

Problème : aucun

Aujourd’hui : conquête planète et implémentation de skillcheck avec Karl

Sebastian :

Fait : fait le menu des infrastrucutre

Problème : Le merge avec la branche git

Aujourd’hui : Fixé le bug infrastructure, enlever les bars latérales pour se déplacer dans le jeu et le menu déroulant.

Maxence :

Voir Sebastian

14-04-2022

Karl et Jean-Christophe :

Fait : Cargo pour aller chercher des ressources, fait en sorte que les vaisseaux dès qu’ils ont accomplis leur tâche, ils reviennent, les seuls qui peuvent explorer ce serait les vaisseaux d’exploration, la fonction conquête est complété, il y a également une différence entre conquérir une planète appartenant à un joueur ou non.

Problème : Pour le cargo et combat on pouvait cliquer sur une autre planète pendant qu’il est en chemin -> but si le vaisseaux à une action, il ne peut pas revenir. Cliquer sur notre propre planète

À faire : attaquer les autres vaisseaux

Sebastian et Maxence : on a fait quoi le 14?

Fait :

Korallia :

Fait : Création d’infrastructure fonctionne à merveille, s’update dans la vue, commencer les recherches. Aidé pour git,

Problème : None

À faire : Recherche

21-04-2022

Karl & Korallia :

Fait : Impanter le 3 quart de ce qu’il faut implanter pour pouvoir initialiser les recherches. Une bonne marjortié de l’infrastructure de faite. Reste à faire les recherches en tant que tel.

Problème : va bien.

Aujourd’hui : finaliser l’implantation et les recherches en tant que tel et regarder du côté des artéfacts. Artéfacts -> champ de recherche

Jean-Christophe & Maxence :

Fait : régler le problème de ne pas pouvoir aller sur la planète mère. Click droit et gauche différencié, fog of war.

Problème :

À faire : Événement pour J-c, ajouter les sprites Maxence

Sebastian :

Fait : Formater l’affichage des ressources, ajouts d’un bouton spécialistes, coder le menu des recherches avec Karl.

Problème : Générer les contenus en temps réels.

À faire : liaison entre les recherches et la vue

25-04-2022

Sebastian :

Fait : Compléter le menu d’arbre des compétences, fonctionne avec le modèle (avec Karl),

Problème :

Aujourd’hui : Implémenter le coût des recherches

Korallia & Karl :

Fait : Recherche complété, artefact 50%

Problème : Pas vraiment, le gros problème c’était la décision de conception, faire une classe ou non

Aujourd’hui : Finir les fonctions d’avancements, comment acquérir des artéfacts, % de chance en conquérant une planète d’avoir un artéfact

:

Fait :

Problème :

Aujourd’hui :

Jean-Christophe :

Fait : Créer les événements pour les systèmes solaires et les générateurs. Création du dictionnaire d’événements,

Problème : Non

Aujourd’hui : Fonction boite d’information au événement pour que ceux-ci s’affichent au joueur, et avec Karl faire les événements à choix et effets négatif ou positif.

Maxence :

Fait : Faire les images des vaisseaux et des étoiles, les amenés du disque à la vue et les afficher

Problème : Image à 45 degré et canal alpha

Aujourd’hui : Ajuster la transparence, ajuster la taille de l’image, organiser les images dans des dictionnaires pour afficher les bonnes couleurs des joueurs, les retirer du dossier et ajuster la position des vaisseaux dans l’espace pour leur assigner la bonne image.

28-04-2022

Korallia:

Fait : Terminer recherches et artéfacts avec Karl, ajouter des fonctionnalités de la vue pour que ça intègre les updates du modèle avec Sebastian.

Problème :

Aujourd’hui : Finaliser le journal de log

Karl & Jean-Christophe :

Fait : travailler en pair avec Korallia, ajout du vaisseau de conquête, avancement en âge et artéfact.

Problème :

Aujourd’hui : 100% sur recherche et événement, pensé au préalables et ce genre de chose. Balancer le jeu, les ressources de départ du joueur, générer des ressources aléatoires sur les planètes inhabité, Roger le livreur !

Maxence :

Fait : Implanté les images dans la vue.

Problème :

Aujourd’hui : Changer le sprite des vaisseaux selon leur direction et faire apparaitre les données des planètes non conquises.

Sebastian :

Fait : Commencer les logs, refactorisation de la vue, les logs s’affichent dans le menu à gauche. L’arbre des compétences,

Problème :

Aujourd’hui : Finir journal des logs avec Korallia

Idée de recherches :

1. Vaisseau de guerre
2. Avancement en âge
3. Agrandir la vue des planètes
4. Log instantané
5. Rapidité des vaisseaux
6. Réduction des prix des autres recherches
7. Augmenter les chances d’événements positifs
8. Recherche qui augmente la morale,
9. Augmenter la production des bâtiments
10. Augmenter le bonus du joueur

Balancer :

1. Vitesse des vaisseaux
2. Coût des bâtiments et des biens,
3. Construire un bien sans usine à tester!
4. Implanter les conditions de victoire
5. Ai?