

Compte rendu de la réunion du 02/02/2018

Ordre du jour : Etat des lieux de l'ancien projet

<u>Présents</u>	<u>Excusés</u>
SAVIO Kurt CHAMOULAUD Romain DEAU Guillaume GALLEAN Benjamin FUMEY David DOREY Benoît BENLAMINE Mehdi TEIXEIRA-RICCI Maxime	-

Séance supervisé par M. FERBER.

Contenu de la séance :

I. Rappel des dates des prochains rendez-vous. (Cadre "Prochaines réunions")

II. Tour de table

A. Partie Moteur

- Mehdi et Maxime ont parlé du problème de manque de généricité du code et le besoin de modifier pour le rendre plus facile d'accès. Les problèmes énoncés sont le manque de généricité, la redondance de certains scripts et le nom de certaines classes et fonctions peu explicites.
- M. Ferber a demandé de créer un diagramme UML pour avoir une vision claire du projet.
- Un début d'UML a été présenté à M. Ferber. M. Ferber a commenté sur le fait que les unités possèdent un corps et un brain, que les projectiles sont des unités spéciales. M. Ferber a conseillé de prendre connaissance du code Java de WarBot. La classe "Environnement" est à revoir en faisant attention à la notion d'abstraction et de composition.

B. Partie Interpréteur

- Kurt et Benjamin ont parlé des problèmes de certains fichiers. En général, le code est assez clair.
- M. Ferber leur a suggéré de simplifier le code et de présenter lors de la prochaine séance les fichiers problématiques afin de pouvoir argumenter leur propos et d'avoir une vision plus claire.

Rédacteur: TEIXEIRA-RICCI Maxime

C. Partie Graphisme Editeur de comportement

- David et Benoît ont présentés les problèmes de l'éditeur de comportement avec notamment les problèmes de conception de l'éditeur.
- Ils ont présentés des schémas de conceptions.
- Les améliorations apportées seraient de rendre plus rapide et plus compréhensible les différents éléments permettant de créer le comportement.
- Dans les problèmes rencontrés, le manque de feedback et le manque de cohésion sont les plus importantes.
- M. Ferber a apporté l'idée d'implémenter les rôles des unités.
- L'idée d'avoir un comparateur de comportement permettant de voir les différences dans le code entre deux comportements a été proposé.

D. Partie Testeur Designer

- Romain et Guillaume ont créés deux équipes. Ils ont parlé du problème de l'inventaire mi plein. Ce qui engendre de nouvelles unités, et un manque d'équilibrage. Les unités "Heavy" sont trop puissant et trop rapide.
- Ils ont parlé du manque de certaines primitives pour pouvoir faire des comportements plus complexes.
- M. Ferber a mis en évidence la notion de deux objectifs nommées Target : Target Immédiat et Target d'Objectif. Il a précisé que dans l'interpréteur la notion de variable sera limitée que dans des cas particulier, notamment celui des targets.
- Il y a des problèmes sur le champ de vision des unités et la distance de tir qui ne sont pas assez équilibré.

Prochaines réunions :

- Jeudi 8 Février à 10h
 - Jeudi 1er Mars à 10h
-

A faire :

- Partie Moteur
 - UML précise et générique.
 - Feuille de route sur le moteur.
- Partie Interpréteur
 - Idée précise de l'interpréteur.
 - Feuille de route sur l'interpréteur.
- Partie Graphisme Editeur de comportement
 - Faire une conception plus précise sur les actions réalisables.
 - Faire un squelette et une maquette de présentation.
 - Feuille de route sur le graphisme de l'éditeur.
- Partie Testeur Designer
 - Faire une définition du langage nécessaire.
 - Faire une équipe plus équilibrée
 - Feuille de route