

Document suivi du projet ACL

Liste fonctionnalités	3
Sprint 1	4
Conception	4
Tâches	4
Diagramme de Classe	5
Diagrammes de séquences	6
Sprint 1 backlog	7
Burndown chart	7
Sprint Review	8
Review des fonctionnalités:	8
Sprint Retrospective	9
Diagramme de classe de fin de sprint	10

Liste fonctionnalités

Sprint 1

Sprint 2

Sprint 3

Sprint 4

Priorité 1 : Le jeu comporte un héros qui peut se déplacer sur un plateau vide, déplacement continu, le joueur avance tout seul, on appuie sur les touches uniquement pour changer de direction.

Priorité 2 : Le héros peut se déplacer dans un labyrinthe généré (aléatoirement en fonction de la difficulté gérée plus tard) (nombre de pastilles spéciales en fonction de la difficulté), les labyrinthes doivent être "parfaits" (toutes les cases sont accessibles).

Priorité 3 : Le héros peut ramasser des pastilles pour augmenter son score. Les pastilles sont sur tout le labyrinthe (toutes les cases). Chaque niveau a un temps défini, temps restant du niveau précédent.

Priorité 4 : Lorsque le héros finit un niveau, il passe au niveau suivant (plus dur)

Priorité 5 : Les monstres apparaissent au milieu du labyrinthe au début du niveau.

Priorité 6 : Le héros meurt s'il touche un monstre (pas de système de vies).

Priorité 7 : Il existe différents niveaux de labyrinthes (temps, nombre de monstres différents).

Priorité 8 : Il existe des pastilles "spéciales" permettant de gagner du temps/donnant des effets particuliers (invincibilité ...).

Priorité 9 : Les monstres morts réapparaissent au bout d'un certain temps.

Priorité 10 : Il est possible d'ouvrir un menu affichant les meilleurs scores / faire une pause.

Priorité 11 : Il est possible de jouer à deux sur la même machine (écran scindé avec ZQSD & flèches directionnelles).

Priorité 12 : Possibilité de modifier ses paramètres (touches, volume sonore ...).

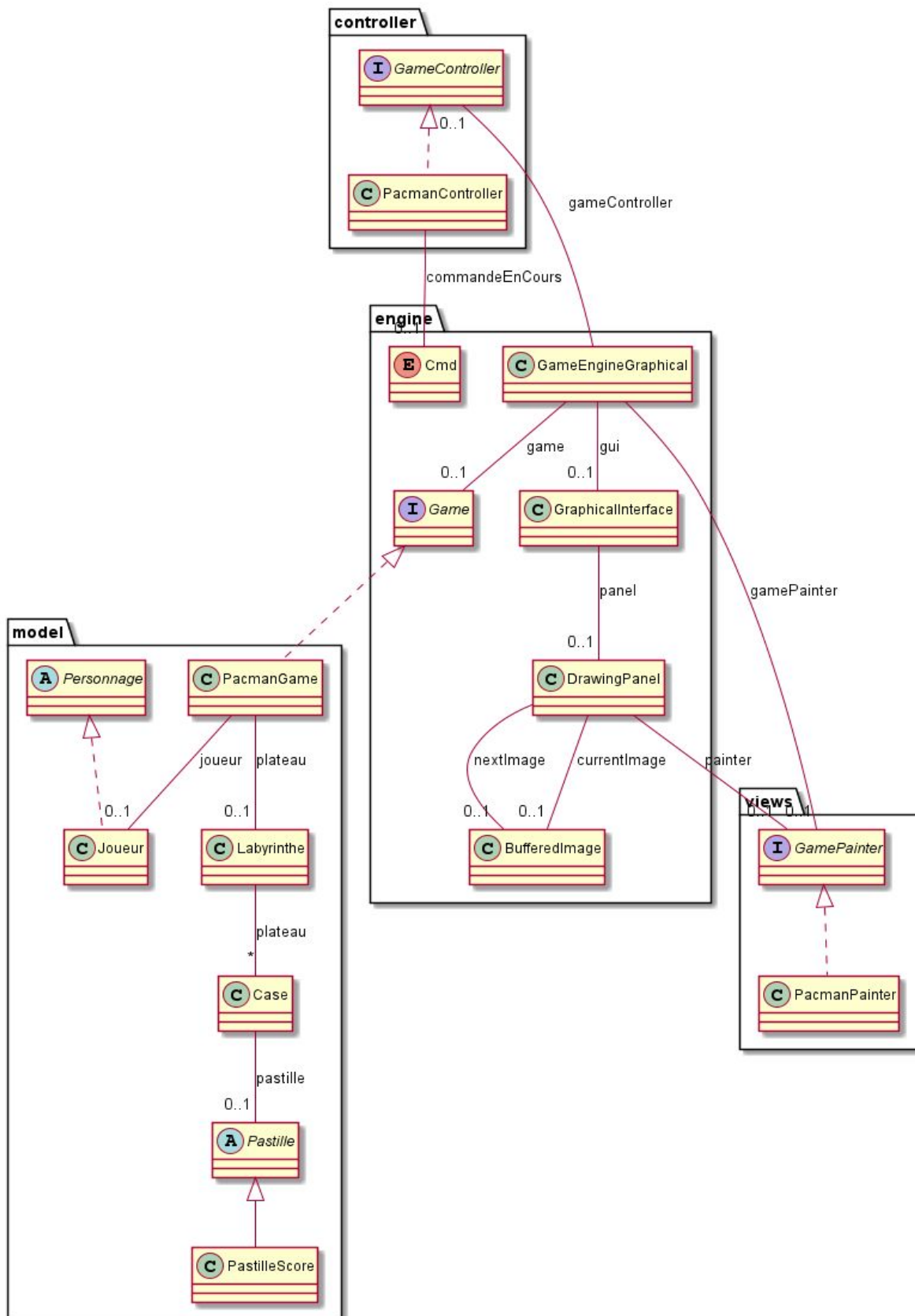
Sprint 1

Conception

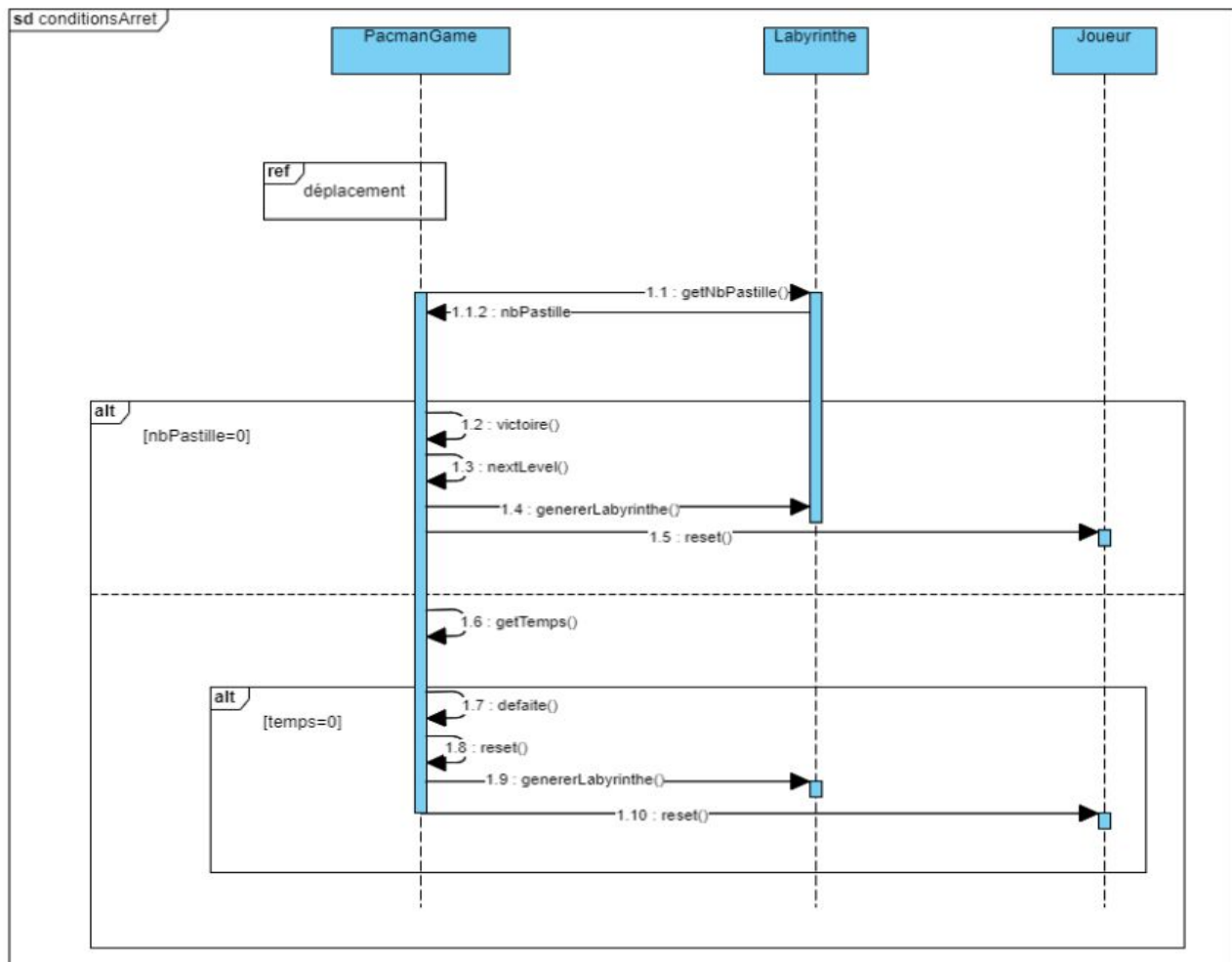
Tâches

- Implémenter la classe Joueur (Estimation de temps : 3H) (Matthieu)
 - Déplacement du Joueur
- Implémenter les pastilles (Estimation de temps: 3H) (Flo)
 - Augmentation du score
 - Pastille récupérable
- Implémenter la génération de labyrinthe (Estimation de temps: 20H) (Adrien + Flo)
 - Implémenter les différents types de murs
 - Implémenter la génération automatique de labyrinthe
 - Implémenter l'affichage du labyrinthe
- Implémenter la "boucle principale"/conditions de victoire (Estimation de temps: 8h)
 - Implémenter la limite de temps
 - Implémenter le passage de niveau lors de la récolte de toutes les pastilles
- Changer l'implémentation du moteur pour passer à JavaFX (Estimation de temps: 8h)
(Alexis)

Diagramme de Classe

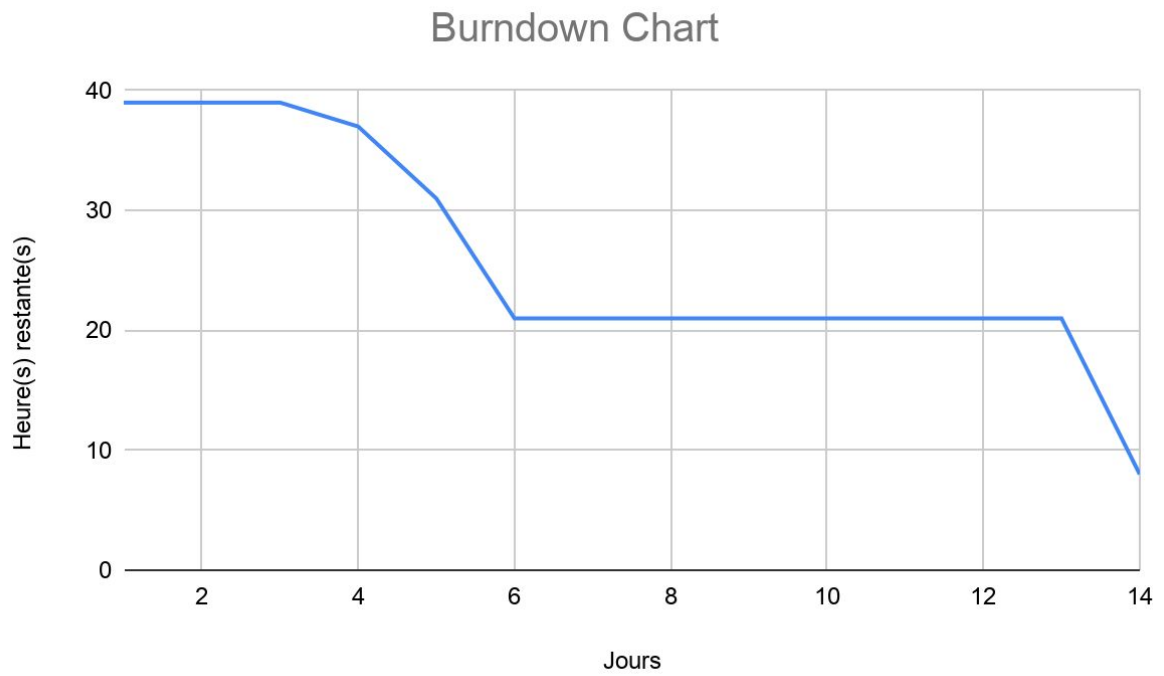


Diagrammes de séquences



Sprint 1 backlog

Burndown chart



Sprint Review

Review des fonctionnalités:

Priorité 1 : le développement de cette fonctionnalité a été réalisé et implémenté sans problèmes.

Priorité 2 : le développement de cette fonctionnalité a été plus long, celle ci ayant été plus grosse que les autres et contenant plusieurs sous-fonctionnalités :

- générer un labyrinthe
- gérer l'affichage du labyrinthe
- gérer les collisions

Priorité 3 : le développement de cette fonctionnalité a été plus long également, celle ci regroupant plusieurs sous-fonctionnalités :

- gérer les pastilles (affichage/collisions)
- gérer le score
- gérer le temps

Priorité 4 : cette fonctionnalité n'a pas pu être implémentée

Sprint Retrospective

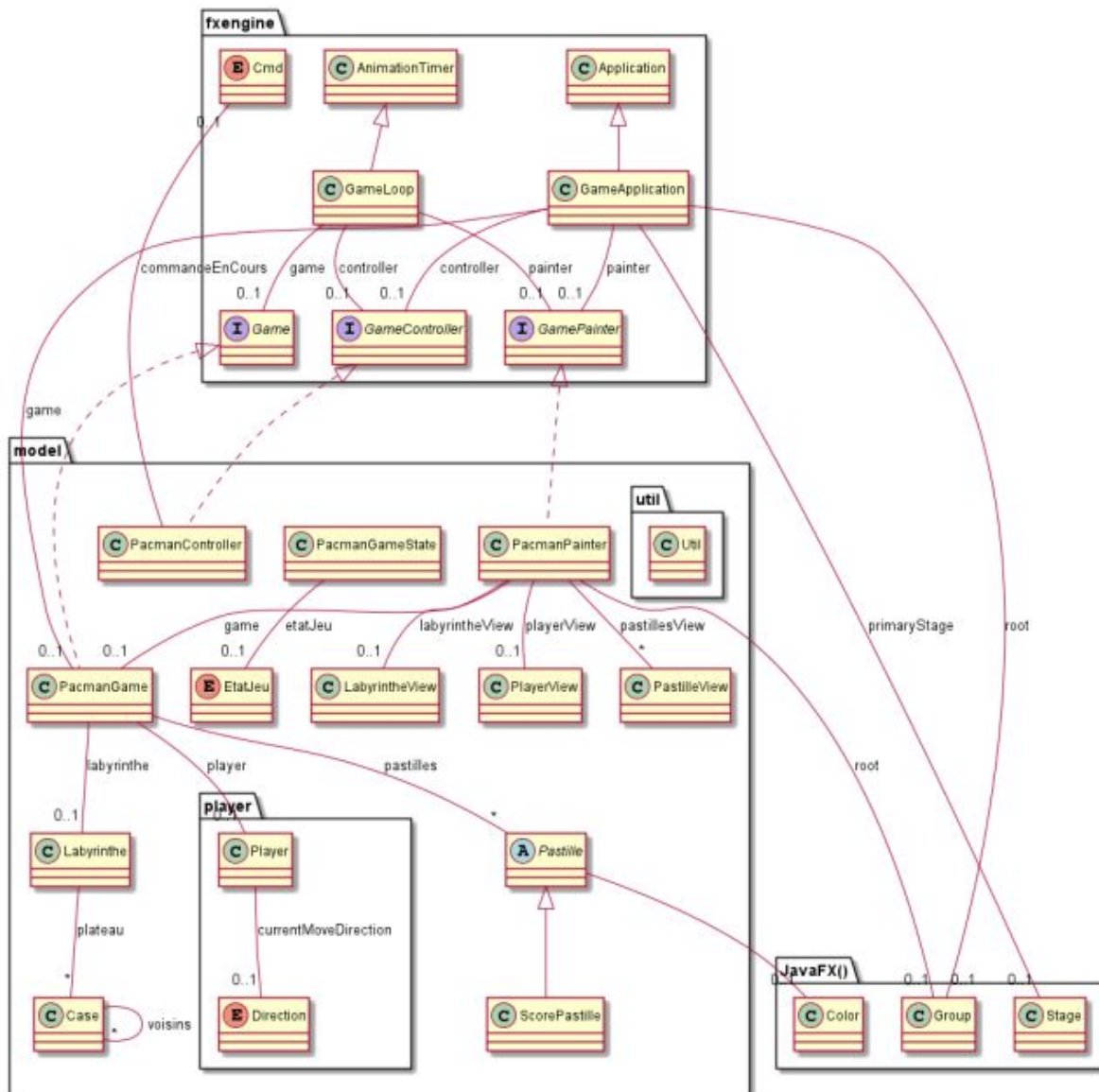
Points positifs :

La plupart des membres du groupes ont répondu présent et été réactifs pour s'entraider et trouver des solutions lorsqu'il y avait des problèmes. Les tâches ont été réparties correctements entre les membres du groupes

Points négatifs :

Certaines de nos priorités regroupaient un trop grand nombre de fonctionnalités, ce qui a masqué la quantité de travail que nous avons a réalisé. Un manque de réflexion et de communication en amont, ainsi qu'une mauvaise organisation et une mise en commun du travail trop tardive (mauvaise gestion du temps) ont conduit à des soucis techniques : une structure de données complexe du labyrinthe qui rendait difficile la gestion des collisions a dû être totalement retravaillée en fin de sprint. Ces pertes de temps cumulées à un manque d'investissement de certains membres du groupe ont empêché la réalisation de la 4^{ème} priorité prévue pour le sprint 1 ainsi que la réalisation de tests.

Diagramme de classe de fin de sprint



Compléter le readme (tester dans une VM/ un autre environnement)
Comment le lancer en ligne de commande.

```
java --module-path $PATH_TO_FX --add-modules javafx.controls -jar target/ACL_TP_... .jar
```

Sprint 2

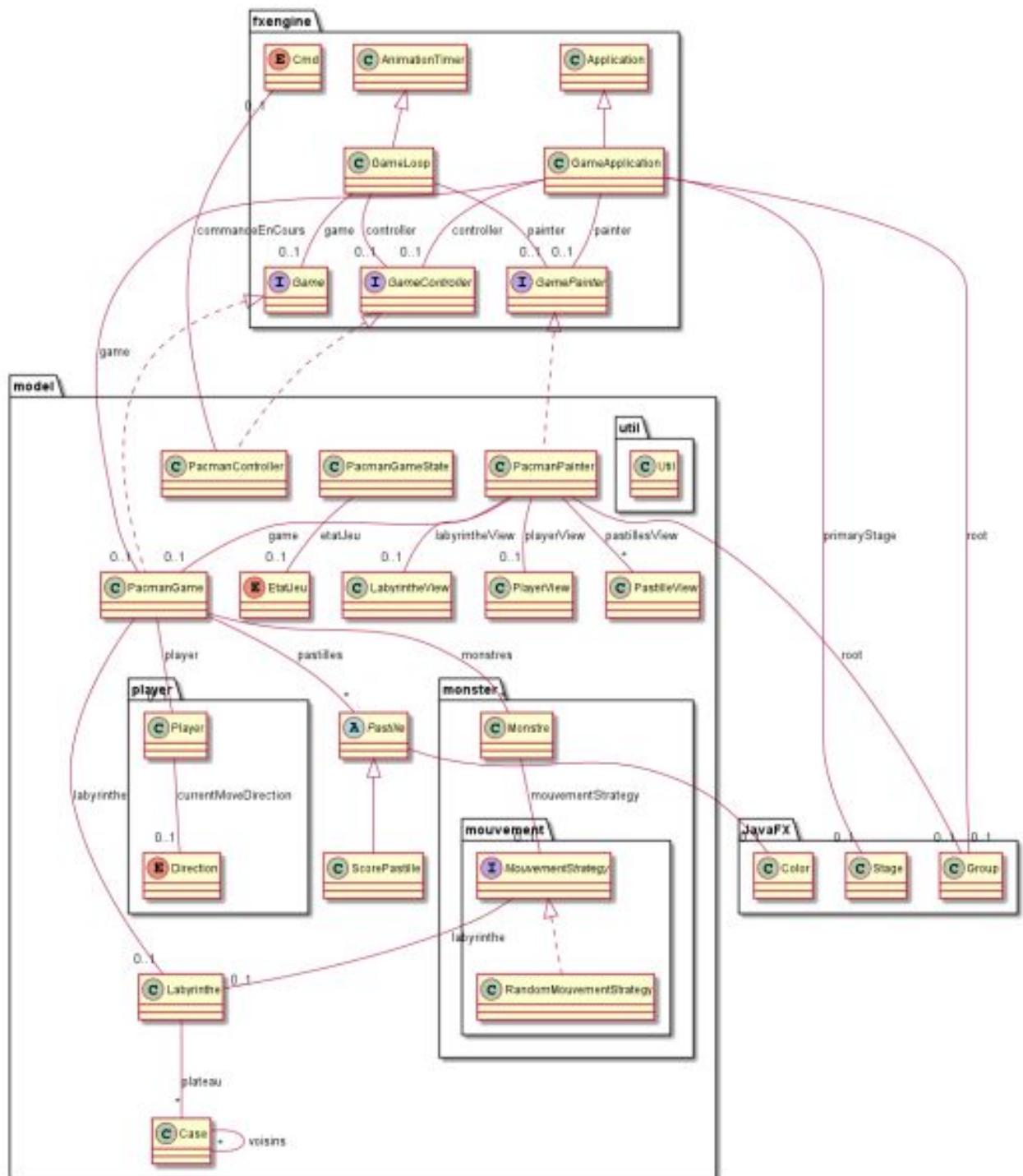
Conception

Tâches

!/ Cr  er des branches pour chaque fonctionnalit  es soulign  es.

- Jeu responsive (8h)
- Finir le labyrinthe (22h)
 - Collisions joueur / murs (8h) [Matthieu / Ephra  m]
 - Changement de niveaux (4h) [Florian]
 - G  n  ration du labyrinthe (10h) [Florian]
 - Trou de chaque c  t   du labyrinthe pour passer de l'autre c  t   (6h)
- Impl  mentation du score (8h)
 - Affichage du score (4h) [Alexis]
 - Labyrinthe suivant si on a r  cup  r   toute les pastilles (4h) [Adrien]
- Impl  mentation du timer (4h)
 - Fin de la partie si fin du timer (2h) [Matthieu / Adrien]
 - Affichage du timer (2h) [Matthieu]
- Impl  mentation des monstres (18h)
 - algorithme de d  placement (6h)
 - Pattern strategy (4h) [Ephra  m]
 - Premier type de d  placement -> d  placement al  atoire (2h) [Ephra  m]
 - tuent le joueur (2h) [Adrien]
 - gestion des collisions (4h) [Adrien]
- Ajouter des graphismes (8h) [Alexis]
 - animation (optionnel)
- Tests [Tout le monde - Chacun teste ses classes]

Diagramme de Classe



Diagrammes de Séquence

A compléter