

Léna BAILLET - Alice DEMONFAUCON - Louis GREINER - Myriem KHAL -
Lucas STALLKNECHT

LO21 **Projet Splendor - Rapport 3**

Application de jeu de société en
C++

P21



TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
1. TÂCHES FINIES	3
2. TÂCHES EN COURS	3
3. TÂCHES FUTURES	3
4. TÂCHES BONUS	3
5. CONTACTS	4

1. TÂCHES FINIES

La classe “Controller” a atteint une version presque finale, l’architecture MVC est bien mise en place.

Le jeu est entièrement jouable, et testable depuis la console, les actions et différentes interactions en cascade sur les autres classes semblent ne comporter aucun bug ou oubli.

L’affichage de l’interface graphique est terminé. Nous pouvons désormais lancer une partie, afficher le plateau de jeu, avec les différents éléments du jeu (cartes nobles, la main des différents joueurs, les joueurs, les jetons etc...). Nous pouvons aussi changer de tour, pour vérifier que l’interface graphique est bien reliée à la classe “Bank”.

2. TÂCHES EN COURS

La majeure partie du travail réside dans les connexions entre l’interface graphique et la classe “Controller”. Pour cela, différentes tâches nous incombent :

- Fenêtre 1 : choix du nombre de joueurs, et de l’extension
- Fenêtre 2 : noms des joueurs, et niveaux des IA (si il y en a)
- Fenêtre 3 : jeu, un peu complexe, mais les bases sont déjà faites. Il reste à implémenter les 4 différentes actions possibles du joueur.
- Fenêtre 4 : affichage fin de partie et gagnant

(Durée : ~ 4 jours)

3. TÂCHES FUTURES

Le développement de l’IA, même très rudimentaire, est nécessaire au fonctionnement du jeu, cependant, nous n’avons pas encore eu le temps de commencer.

(Durée : ~ 4 jours)

L’implémentation d’une extension ne semble pas très compliquée, il faut simplement espérer que l’on en aura le temps. **(Durée : ~ 2 jours)**

Rédiger le rapport ne sera pas une partie de plaisir, mais c’est à prendre en compte dans nos dépenses de temps dans les jours qui viennent. **(Durée : ~ 1 jour)**

4. TÂCHES BONUS

Initialisation d’une partie à partir d’un fichier de sauvegarde, ce qui devrait ne pas poser trop de problème, comme il est déjà possible d’initialiser une partie à l’aide d’un fichier xml (seulement avec une base de données de cartes cependant). **(Durée : ~ 2 jours)**

L’amélioration de l’interface graphique ne ferait pas de mal, mais ce sera très certainement un projet pour l’intersemestre.

Le perfectionnement de l'IA est une fonctionnalité bonus, mais qui ne semble pas si compliquée à mettre en place. (**Durée : ~ 2 jours**)

5. CONTACTS

Pour toute question relative au projet, contacter :

- Léna BAILLET - lena.baillet@etu.utc.fr
- Alice DEMONFAUCON - alice.demonfaucon@etu.utc.fr
- Louis GREINER - louis.greiner@etu.utc.fr
- Myriem KHAL - myriem.khal@etu.utc.fr
- Lucas STALLKNECHT - lucas.stallknecht@etu.utc.fr