

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

LO21 **Projet Splendor - Rapport 2**

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

L'architecture globale n'a pas été beaucoup modifiée, mis à part la mise en commun des pioches au travers d'une même classe mère abstraite.

Il est désormais possible de créer une partie, en initialisant la Bank (pioches, plateau) avec un fichier xml correspondant à l'extension choisie, ainsi que différents types de joueurs (humains et IA).

Quelques actions de jeu sont déjà définies, comme piocher une carte au hasard dans une pioche spécifique ou l'initialisation d'un plateau de jeu aléatoire.

Différentes fonctions d'affichage permettent de tester l'accès aux données et la validité des fonctions de jeu.

2. TÂCHES EN COURS

L'interface graphique, et donc les différentes fonctions d'affichage, n'a pas du tout été encore commencée, ce qui en fait une tâche critique pour la suite de nos tests et la jouabilité du jeu : recherche et documentation sur les slots et signaux. **(Durée : indéterminée, mais supérieure à 1 semaine, par Louis)**

Les 4 actions des joueurs ne sont pas encore implémentées, mais ça ne saurait tarder, comme nous avons déjà pré-découpé ces actions dans les différentes classes rattachées aux actions. **(Durée : ~ 2 jours, par Louis)**

L'implémentation de la classe Controller a été commencé tout récemment, et nous devons avancer dessus, sans quoi nous ne pouvons toujours pas tester l'architecture MVC. **(Durée : ~ 3 jours, par Louis)**

3. TÂCHES FUTURES

Le développement de l'IA, qui sera dans un premier temps rudimentaire, devra être fait avant le prochain compte rendu. **(Durée : ~ 4 jours, par Louis)**

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, par Louis)**

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

Nous n'aurons sûrement pas le temps, mais l'ajout d'une extension ne semble pas très difficile, car nous avons fait un effort particulier lors de la conception de notre architecture, pour que celle-ci soit la plus souple possible. (*Durée : ~ 4 jours, par Louis*)

L'amélioration de l'interface graphique est bien sûr toujours un axe de travail, mais qui sera sûrement vu après le semestre, au vu de notre avancement. (*Durée : durée indéterminée, par Louis*)

5. CONTACTS

Pour tout question relative au projet, contacter :

- Léna BAILLET - [lena.baillet@etu.utc.fr](mailto:lana.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