

Trilobytes

Chef de projet

Dates du projet

30 mars 2020 - 24 avr. 2020

Avancée

0%

Tâches

8

Ressources

0

Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Mathias - B_1 <i>Dans le dépôt git, créez une deuxième branche lot_b. Le dernier commit de cette branche contiendra le code du Lot B une fois celui-ci terminé. Vous pouvez, vous ou les autres membres du groupe, si vous le souhaitez, créer d'autres branches temporaires le temps de la conception du Lot B.</i> <i>Créer un fichier makefile et quatre dossiers src, obj, bin et headers pour ranger vos fichiers. Remplissez le makefile pour qu'il permette, à terme, de compiler chacun des fichiers sources en fichier objet (.o) et le fichier main.o en un exécutable.</i> <i>Remplissez le fichier GanttProject avec les différentes tâches du Lot B. Mettez des durées arbitraires sur vos tâches. Affectez les ressources aux tâches après décision de qui effectue quelle tâche.</i> <i>Vous devez maintenir le dépôt git à jour au fur et à mesure de l'avancement de votre travail</i>	30/03/20	10/04/20
Sirine - B_2 <i>Créez un nouveau fichier structure.h qui gérera toutes vos structures de données.</i> <i>Ajoutez des types et des fonctions permettant de gérer ces structures (ajout, suppression, lecture du i-eme élément, ...). Documentez ensuite ces fonctions.</i> <i>Vous êtes libre d'utiliser les structures que vous voulez mais il vous est très fortement conseillé de coder une structure de file (first in last out) et éventuellement une structure de pile (first in first out) qui seront adaptées au projet.</i> <i>Vous devez maintenir le dépôt git à jour au fur et à mesure de l'avancement de votre travail.</i>	30/03/20	16/04/20
Sirine - B_3 <i>Implantez toutes les fonctions du fichier structures.h dans un fichier structures.c.</i> <i>Vous devez maintenir le dépôt git à jour au fur et à mesure de l'avancement de votre travail</i>	30/03/20	16/04/20
Maureen - B_4 <i>Implantez le type carte dans le fichier carte.c.</i> <i>Ajoutez à carte.h des fonctions utiles pour récupérer des informations sur les cartes : son coût en PE, est-ce qu'il s'agit d'une carte Personnel, Action, ... ?, la quantité présente dans le deck au départ, ... En d'autres termes, toutes les fonctions qui vous semblent adéquates à vous et à votre référent pour coder le fichier plateau.c et le fichier interface.c des tâches B.6 et B.7. Documentez ensuite ces fonctions.</i> <i>Implantez ces fonctions dans carte.c.</i> <i>Vous devez maintenir le dépôt git à jour au fur et à mesure de l'avancement de votre travail.</i>	30/03/20	16/04/20
Alex - B_5 <i>Implantez le type plateau dans le fichier plateau.c.</i> <i>Ajoutez à plateau.h des fonctions utiles pour récupérer des informations sur le plateau : récupérer le deck d'une ENSIIE, récupérer la liste de ses cartes en main, sa défausse, le nombre de cartes FISE ou FISA, est-ce qu'on est sur un tour impair ou pair, ... En d'autres termes, toutes les fonctions qui vous semblent adéquates à vous et à votre référent pour coder les autres fonctions du fichier plateau.c et le fichier interface.c des tâches B.6 et B.7.</i> <i>Documentez ensuite ces fonctions.</i> <i>Implantez ces fonctions dans plateau.c.</i> <i>Vous devez maintenir le dépôt git à jour au fur et à mesure de l'avancement de votre travail.</i>	30/03/20	16/04/20
Alex - B_6 <i>Implantez toutes les fonctions restantes du fichier plateau.h dans le fichier plateau.c.</i> <i>Vous devez maintenir le dépôt git à jour au fur et à mesure de l'avancement de votre travail.</i>	30/03/20	16/04/20
Mathias - B_7 <i>Implantez toutes les fonctions du fichier interface.h dans le fichier interface.c.</i> <i>Vous devez maintenir le dépôt git à jour au fur et à mesure de l'avancement de votre travail.</i>	30/03/20	16/04/20

Tâches

3

Nom	Date de début	Date de fin
Maureen - B_8	06/04/20	23/04/20

Créez sur le dépôt git une branche `lot_b_test` dans laquelle vous effectuerez vos tests sans affecter le code du `lot_b`. Créez un fichier `test.c` qui vous permettra de tester. N'hésitez pas à modifier le code des autres et à commiter, il n'y a pas de risque, vous êtes sur une autre branche. Vous pouvez utiliser CUnit si vous le souhaitez. Effectuez les tests de l'exécutable. Remontez les bugs aux membres du groupe pour déterminer qui doit corriger ce bug. Vous pouvez par exemple commiter sur `lot_b_test` un code qui démontre le bug. Si le bug est visuel, s'il n'affecte pas le fonctionnement du jeu, s'il n'est pas codage, vous pouvez simplement décrire le bug oralement sans commiter.

Corrigez ce bug sur la branche `lot_b`. Puis fusionnez les deux branches et recommencez.

Vos tests doivent inclure toutes les règles du jeu. Par exemple :

- démarrage sans problème du jeu
- vérification des fuites mémoires avec valgrind
- ordre correct des phases des joueurs
- ajout d'une carte FISE ou FISA
- disparition des FISA un tour sur deux
- augmentation du nombre d'espace pour le personnel aux tours 6 et 11
- décompte des PE
- décompte des DD à la fin d'un tour
- effets des différentes cartes personnels
- effets des différentes cartes actions
- disparition de la première carte personnel jouée si tous les espaces disponibles sont pris et qu'une carte personnel est jouée,
- tout autre idée de votre part . . .

Vous devez maintenir le dépôt git à jour au fur et à mesure de l'avancement de votre travail

Diagramme de Gantt

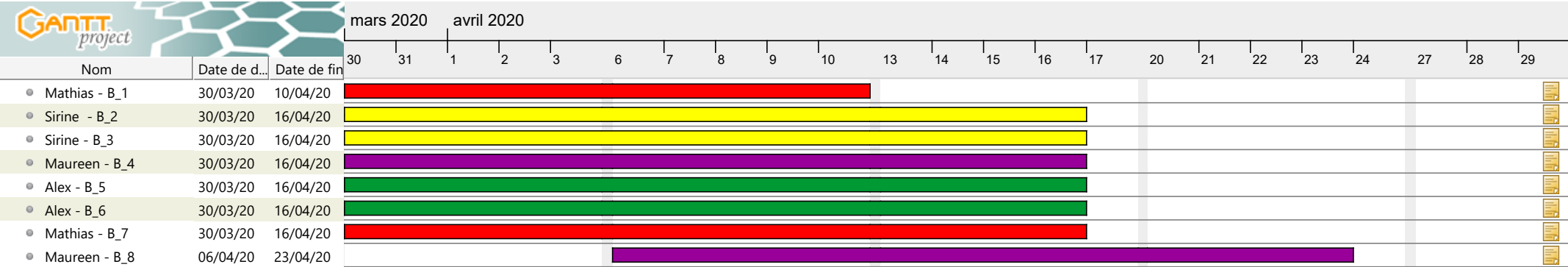


Diagramme des Ressources

