

Gestion du projet de POO phase 2: CR 01

Minutes for 28 Fevrier 2017

Present: Matta Karczewski, Marie-lys Rousseau, Guilain Leduc

Motif de la réunion Lancement de la phase 2	Lieu : PI
Heure de début 15h50	Durée 45 mins

Ordre du Jour

1. Retour sur la soutenance
2. Mise en place du github
3. Répartition des tâches de la phase 1

Résumé

Nous avons effectué une spécification rapide des bâtiments que nous souhaitons proposer lors des phases suivantes.

1. Retour sur la soutenance

Retour globalement positif vis à vis de la soutenance et du contenu que l'on a proposé. Les principales inquiétudes ne reposaient pas dans le contenu que nous proposons mais toujours dans nos capacités de programmation. On ne nous a pas donné de redirection particulière donc nous allons poursuivre dans la voie que nous nous étions fixée dans la ligne globale.

L'équipe s'est avoué soulagée de voir enfin le squelette et l'ampleur de ce qui est déjà programmé.

2. Mise en place du github

Le github a été initialisé pour commencer le travail

2. Répartition des taches de la phase n1

Lors de la phase 1 nous nous attelons à l'élaboration du moteur de jeu : il est nécessaire de coder les zones commerciales et industrielles, peaufiner la zone résidentielle si possible. D'un point de vu graphique pour le moment, permettre le placement de routes.

Décision

-Coder une classe globale bâtiments qui se subdivise en classe étendue zones puis bâtiments spécifiques. - coder les zones industrielles et commerciales - Revoir le code des zones résidentielles - Définir les routes (d'un point de vue graphique pour le moment)

Description	Responsable	Délais
Se connecter au github créé et installer le squelette du jeu	tous	1 semaine
Tester le jeu pour se familiariser aux mécaniques proposées à l'heure actuelle	tous	1 jours
Coder les zones industrielles et commerciales	Matta et Guilain	1 semaine
Définir les routes (d'un point de vue graphique pour le moment)	Marie-lys	1 semaine

Next Meeting: Mardi 7 Mars