

Gestion du projet de POO phase 2: CR 04

Minutes for 28 Mars 2017

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

Motif de la réunion Réunion d'avancement	Lieu : PI
Heure de début 16h10	Durée 40 mins

Ordre du Jour

1. Bibliothèque graphique pour les icônes
2. Retour sur le travail de Matta timer dans le jeu
3. Retour sur le travail de ML et Guilain

1. Bibliothèque graphique pour les icones

Nous avons fait le choix d'utiliser la bibliothèque des Sprites de Stardew valley (nous avons contacté les auteurs pour les questions de droits et attendons une réponse). La bibliothèque propose un aspect plus rural du jeu que nous devons prendre en compte.

2. Retour sur le travail de Matta timer dans le jeu

Le jeu possède désormais plusieurs vitesses (le jeu s'update toute les 2 ou 5 secondes selon la vitesse). Les vitesses sont calibrables dans le jeu où 3 boutons (vitesses 1, 2 et pause) sont présents et "clickables".

3. Retour sur le travail de ML Guilain

Guilain a codé un package calculMat qui implémente une matrice donnant des informations sur les réseau électrique, d'eau...

Marie-lys a codé une classe "CityHall" et les instances permettant de la placer. Le bâtiment ne peut être posé qu'une seule fois dans le jeu

Décision

- ML va coder l'apparition de la fenêtre de la mairie et des outils
- ML va voir pour la gestion des impôts
- Matta va créer un bâtiment similaire aux centrales pour l'eau
- Guilain va continuer de travailler sur la matrice et les problèmes d'informations protégées.
- Matta va procéder à la création d'autres bâtiments dans le style de celui du "townhall" et de ligne électrique "flottante"

Description	Responsable	Délais
Débugger la matrice matRes	Guilain	27 jours
Coder l'apparition des fenêtres et les outils, commencer à coder la gestion des impôts	ML	27 jours
Créer d'autres bâtiments publics et les lignes électriques	Matta	27 jours

Next Meeting: 24 Avril