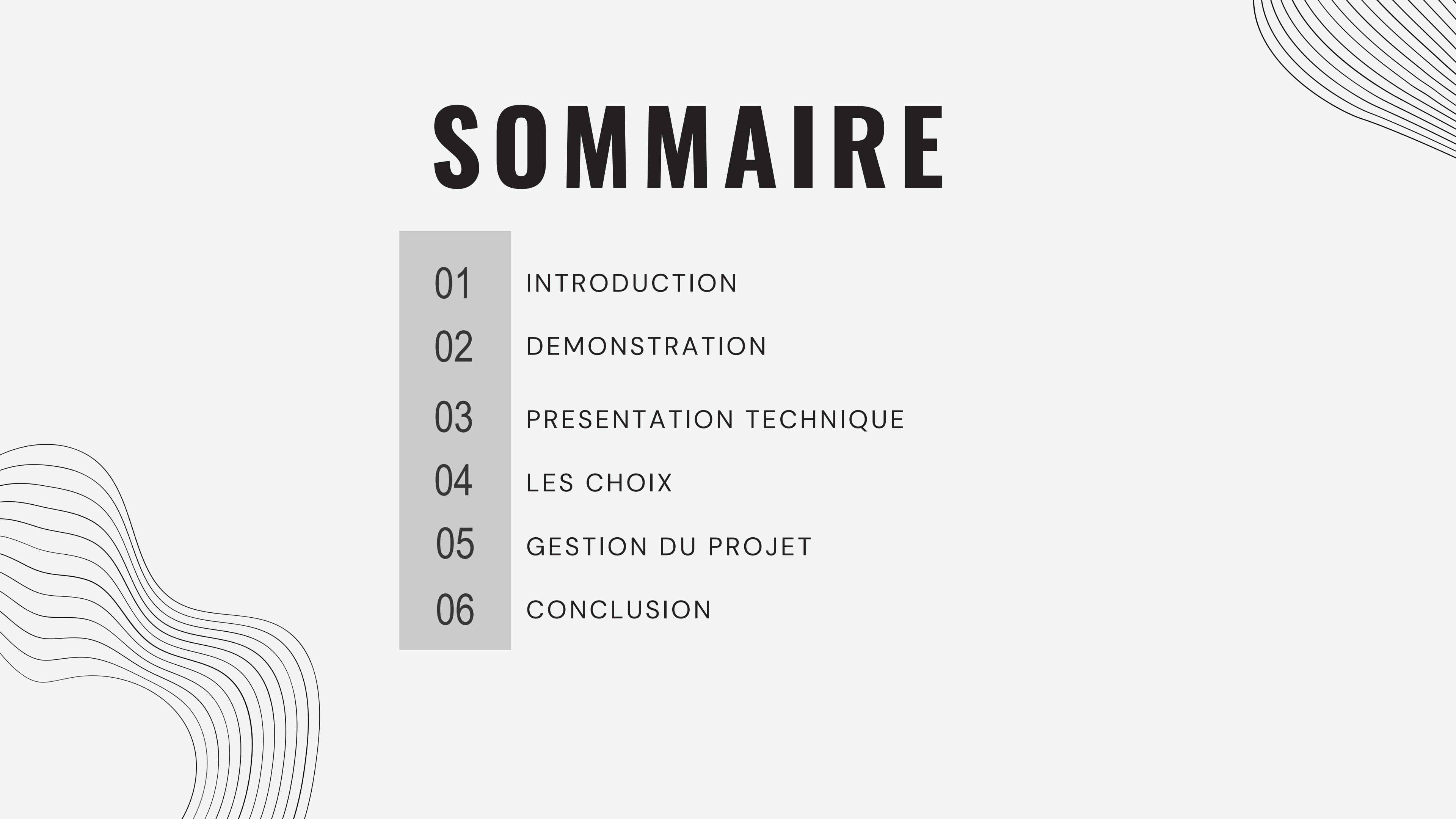


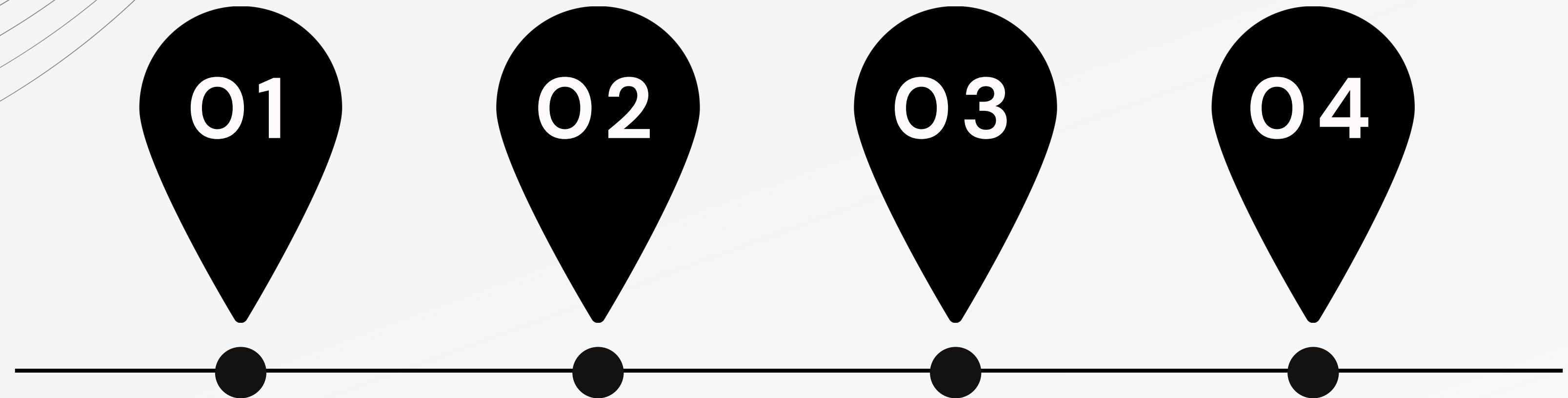
# **PROJET LONG TOB**

# **JEU DE RYTHME**

# SOMMAIRE

- 
- 01 INTRODUCTION
  - 02 DEMONSTRATION
  - 03 PRESENTATION TECHNIQUE
  - 04 LES CHOIX
  - 05 GESTION DU PROJET
  - 06 CONCLUSION

# INTRODUCTION



**FEVRIER**

- choix du sujet de projet
- brainstorming et définition précise du concept du jeu

**MARS**

- documentation du jeu
- répartition des rôles
- phase de planification

**AVRIL**

- mise en place du diagramme de classes uml
- itération 1

**MAI**

- itération 2 et 3
- gestion des difficultés
- rendu final

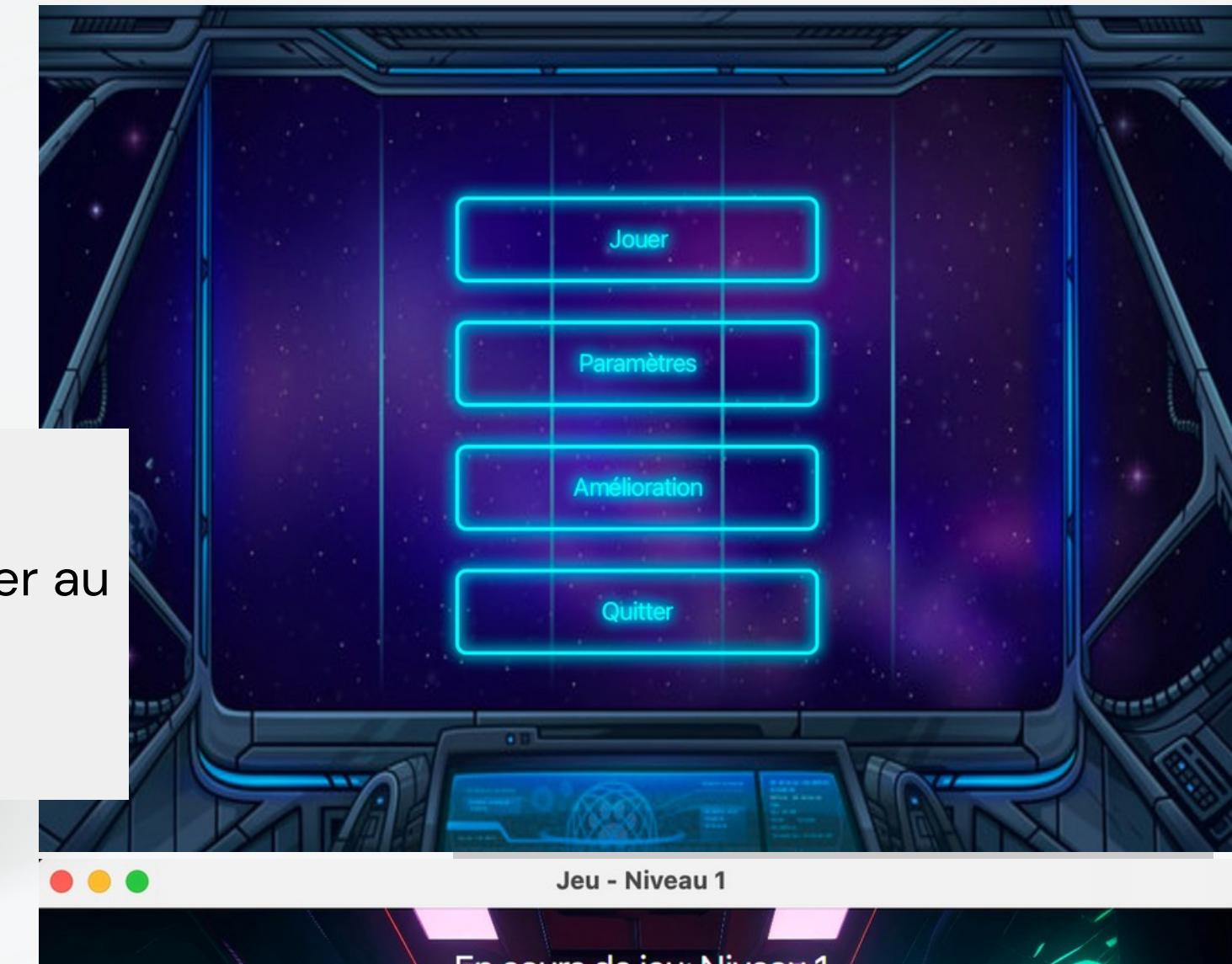
# DEMONSTRATION



Le menu général offre la possibilité de lancer une partie, d'accéder au paramètres du jeu et aussi d'accéder au menu amélioration



Notre jeu permet de choisir plusieurs niveaux de difficulté, le but est d'être le plus rapide possible et d'appuyer de façon synchronisé sur les touches pour infliger des dégâts.



# PRESENTATION TECHNIQUE



Le projet est basé sur la librairie javaFX notamment les librairies :

- scene : pour placer les bouttons
- stage : création de fenêtre
- animation: pour les événements

JAVAFX



on a utilisé deux timelines:

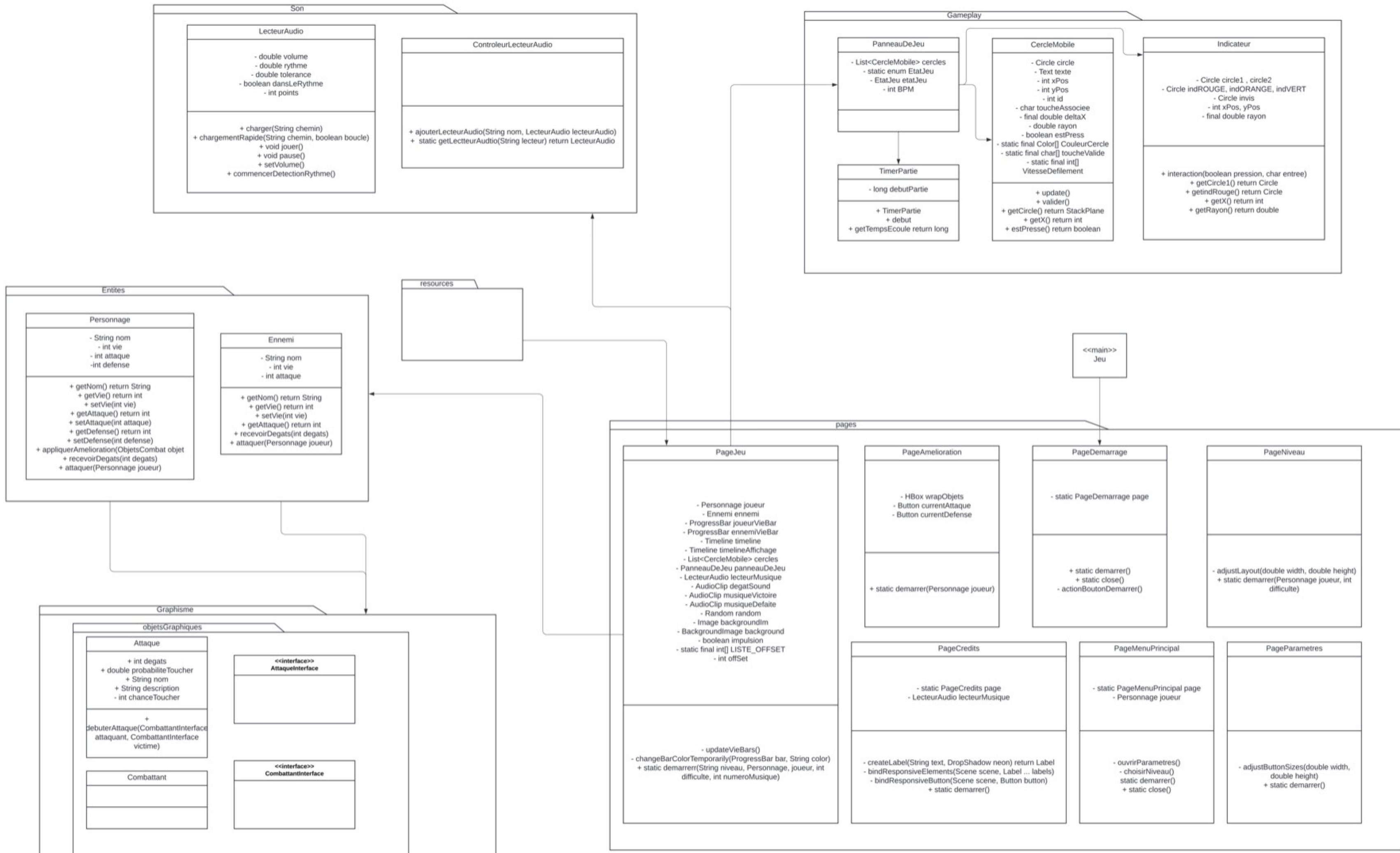
- une pour l'affichage (50 Fps)
- une autre pour la création des cerles ( en sychronisation avec la musique)

GAMEPLAY



La classe principale Jeu.java fait appel à la page démarrage qui elle a accès à toutes les autres pages à partir des différents boutons

FONCTIONNEMENT  
DU JEU



# GESTION DE PROJET

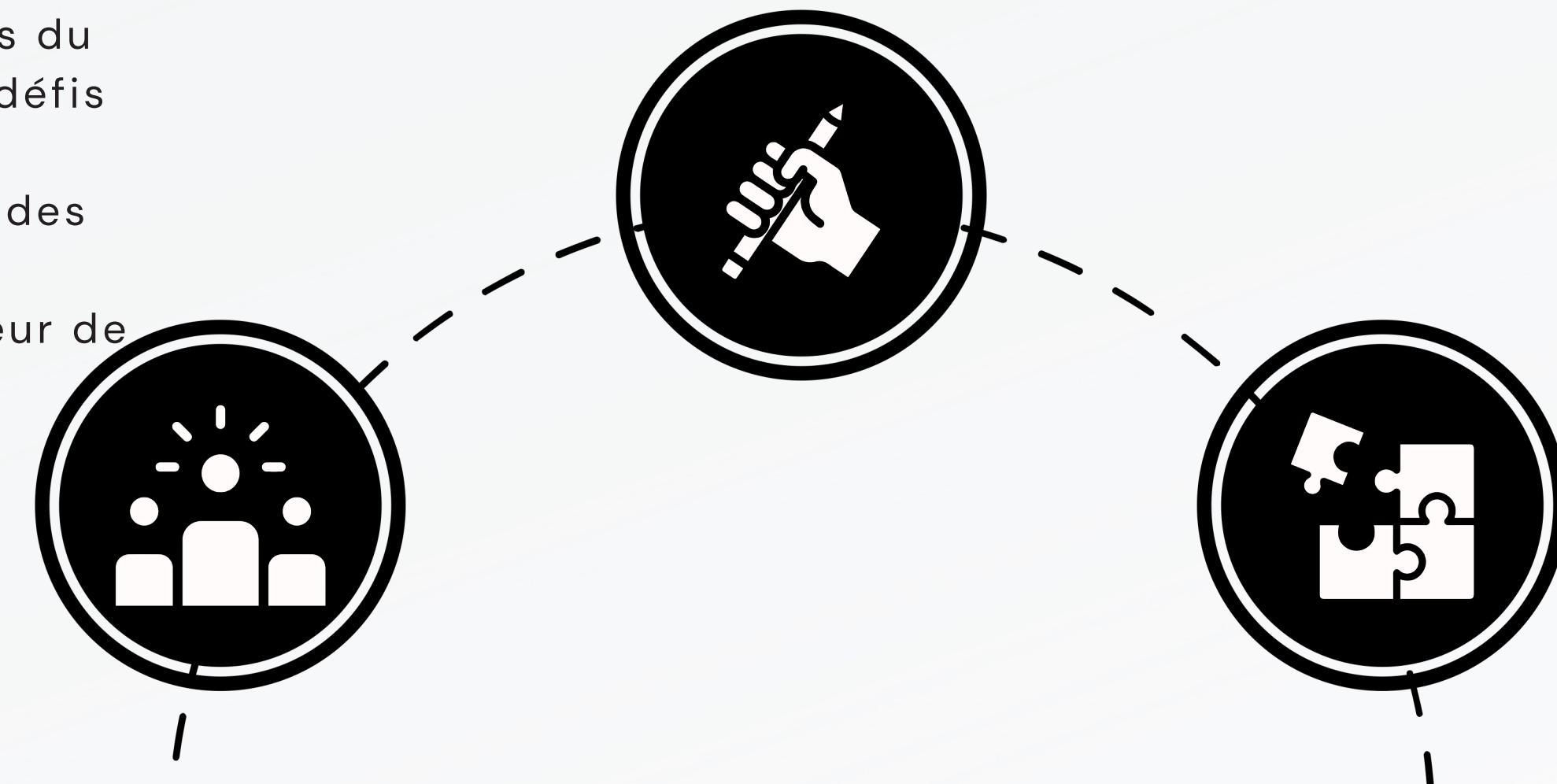
## Programmation

c'est la partie où on a rencontré le plus de difficultés puisqu'il fallait regrouper les modules fait par tous les membres du groupe les principaux défis étaient:

- la synchronisation des actions
- la création du moteur de combat

## graphisme

l'aspect graphique est un élément important du développement de notre jeu. notamment la mise en place des différentes scènes et les designs des interfaces



## son

- pistes musicales synchronisées avec le gameplay.
- création du lecteur audio et ajout d'effets sonores

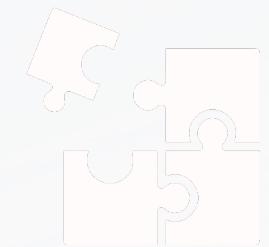
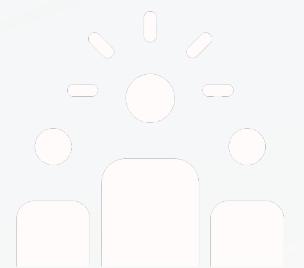
# communication

messenger

trello

overleaf

git



# Répartition des rôles

**Product owner**

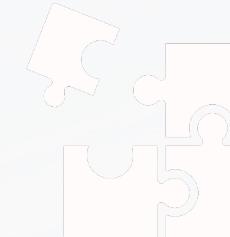
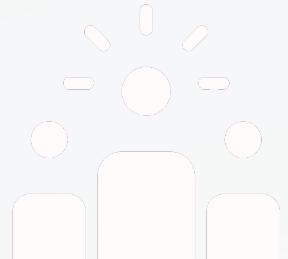
Alexandre Vanicotte

**Scrum master**

Lan Kerlau

**Équipe de développement**

Khoukh Mohammed, Ait alla yahia , Lois  
Ruffini, Alexandre Le Gaull



# PROBLÈMES RENCONTRÉS

- *VUE D'ENSEMBLE DU PROJET*
- *REPARTITION DES CLASSES*
- *REPARTITION DES TÂCHES*
- *Utilisation de JavaFX*
- *GESTION DU TEMPS*

# SOLUTIONS

la méthode agile a permis une répartition plus souple. ( entraide entre les membres du groupe)

mise en place d'un diagramme uml précis

la méthode agile a accélérer le processus, interactions entre les membres du projet

# CONCLUSION

*Notre jeu de combat en rythme en Java a été un projet ambitieux nécessitant une bonne gestion de l'équipe, une planification rigoureuse et une capacité à surmonter les difficultés techniques. Grâce à une communication efficace et une approche judicieuse, notre groupe a réussi à livrer un jeu fonctionnel, prêt à être apprécié par les joueurs. La création de ce jeu a été une expérience très bénéfique et va nous permettre d'être plus performant dans les projets à venir*

