

---

## RAPPORT ITÉRATION 3 DU PROJET LONG

**KHOUKH MOHAMMED** *Groupe de TP : AB – ENSEEIHT SCIENCES DU NUMÉRIQUE.*

**TECHNOLOGIE OBJET** / *Xavier Crégut*

### 1 Introduction

Ce rapport vise à mettre en évidence l'état final du projet, et les différents choix qui ont été faits pour atteindre les objectifs mis en place lors du début de la réalisation. Nous avons pu concaténer les différents modules fournis par les membres du groupe et ce malgré la difficulté de la tâche. En effet, nous avons tous réalisé que la création d'un jeu de rythme nécessite une connaissance approfondie des concepts de javaFx et une méthodologie irréprochable de gestion de projet. Malheureusement on avait pas assez d'expérience dans ces domaines et donc on n'était pas en mesure de mettre en place une stratégie claire et fonctionnelle pour réaliser le projet. J'évoquerais dans la suite d'autres problèmes et défis qu'on a rencontré.

### 2 Avancement du projet

En ce qui concerne les modules audio, il était difficile de les tester puisque les autres modules ne compilaient pas avant cette semaine. J'ai essayé donc de me pencher sur la réalisation d'un menu général fonctionnel et des menus améliorations pour pouvoir ensuite passer aux étapes suivantes avec les autres membres du groupe bien sûr, on a pu donc délivrer un menu fonctionnel et on a aussi la possibilité de lancer le jeu. J'ai également fourni des templates graphiques d'arrière plan pour le menu et l'espace de jeu ainsi que les différents boutons dont on aura besoin. Finalement on a pu réaliser une interface graphique qui marchait bien, cependant on a pas pu avancer sur les autres parties du projet à cause du manque de temps et de nos connaissances limités en matière de création de jeu.

### 3 Problèmes rencontrés

Voici les défis que j'ai rencontré lors de cette dernière itération:

- Manque de temps : sachant que ces deux derniers mois étaient une période pleine d'examens, on avait pas beaucoup de temps pour travailler sur le projet. On a tenté de trouver des créneaux pour travailler ensemble mais sans aucun résultat. Pourtant lors des choix des sujets, j'avais bien dit à tous les membres que pour réussir à créer un jeu il fallait beaucoup de temps et d'implication et ne pas essayer de tout faire à la dernière minute (Malheureusement tout le monde s'y est pris à la dernière minute)
- Certains membres du groupe ne pouvaient pas accéder au git : cela rendait la tâche encore plus difficile pour avancer sur ma partie.

### 4 CONCLUSION:

Malgré notre manque d'efficacité, je pense que ce projet a été une très bonne opportunité pour apprendre à gérer le travail en groupe. Je suis entièrement conscient qu'il fallait rendre un meilleur travail mais je suis convaincu que cette expérience nous aidera dans nos projets dans le futur. J'aimerais également remercier tous les encadrants qui ont veillé au bon déroulement du projet.