

RAPPORT ITERATION 2

Equipe E73

Compte-rendu de la deuxième itération :

Tandis que lors de la première itération, nous nous étions concentrés sur le squelette du jeu (classes Territoire, Faction, ...), pendant cette itération nous avons travaillé sur l'interface graphique ainsi que sur les capacités.

Nous avons maintenant un menu principal permettant de choisir les paramètres de la partie. Il arrive parfois que le nombre d'adversaires choisi ne soit pas le bon.

Nous avons aussi une carte des territoires qui se modifie à chaque fois qu'une action de produit. Pour sélectionner un territoire il faut utiliser la liste de territoire se trouvant sur la gauche.

L'interface répond bien mais il reste quelques problèmes.

Nous n'avons pas encore implanté la notion de temps réel. Les IAs ne jouent leur tour que lorsque le joueur fait une action. Elles ne sont pas encore en point notamment lors de la prise de décision.

Les capacités spéciales des factions ont été codées. Chaque faction a sa propre capacité spéciale. Elles ne sont pas encore accessibles.