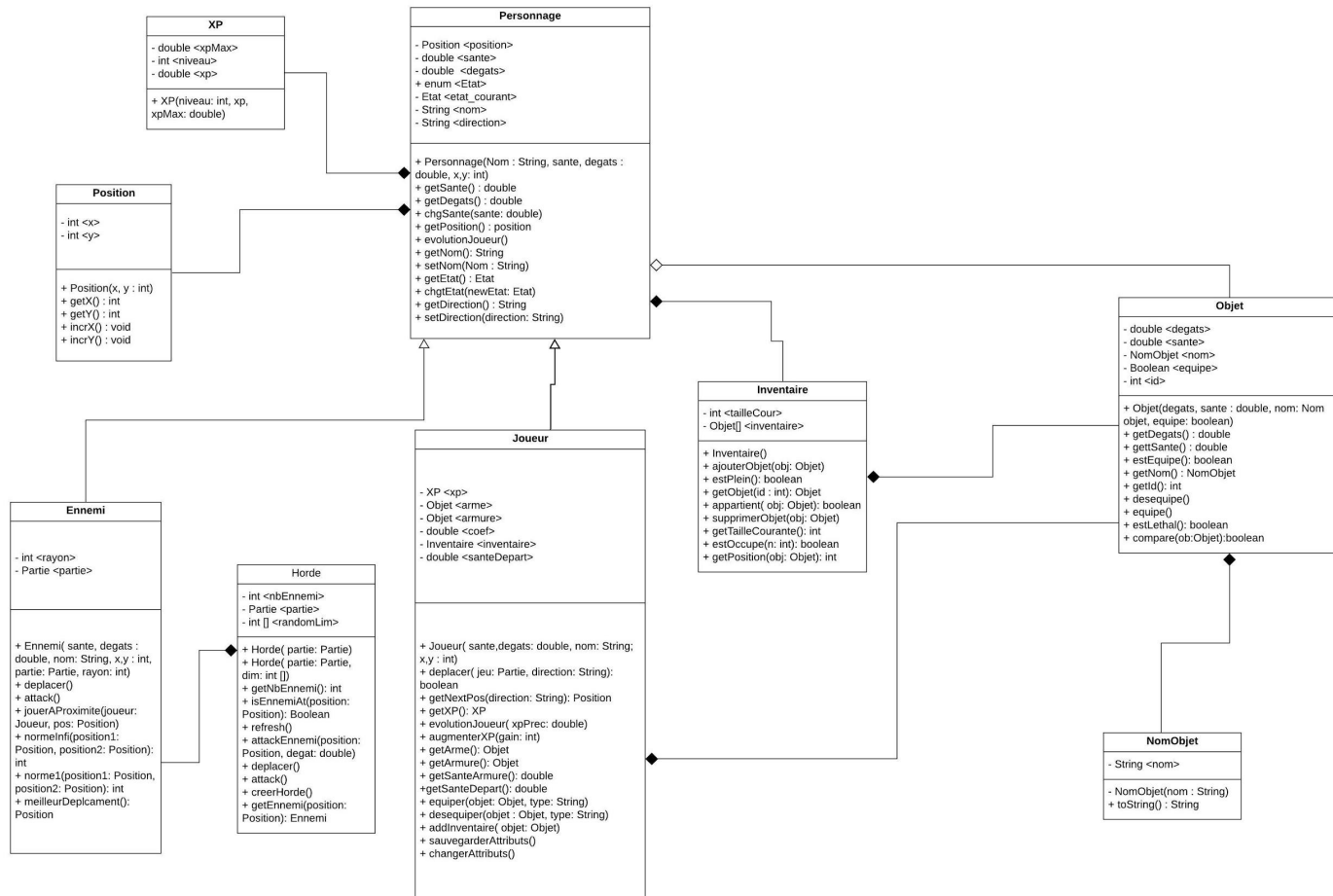


CraftSurvive

Groupe E51: BAUD Alexandre / CHENG Jimmy / COVET Florent / DARY Jean-Léo / LAGRANGE Antoine / PIGNEUX Alice / GOUNEAU Joceran

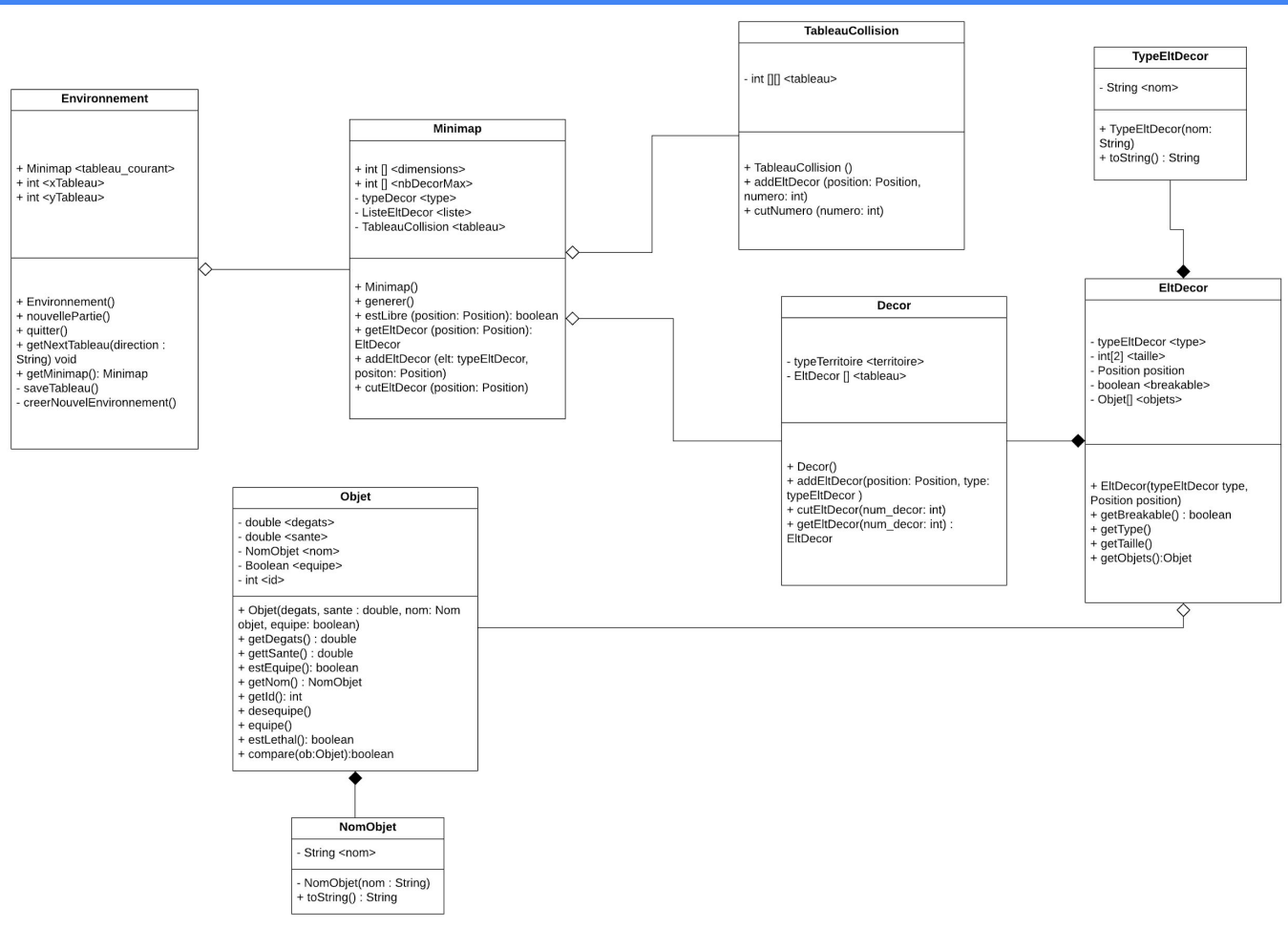
I. Démonstration de l'application

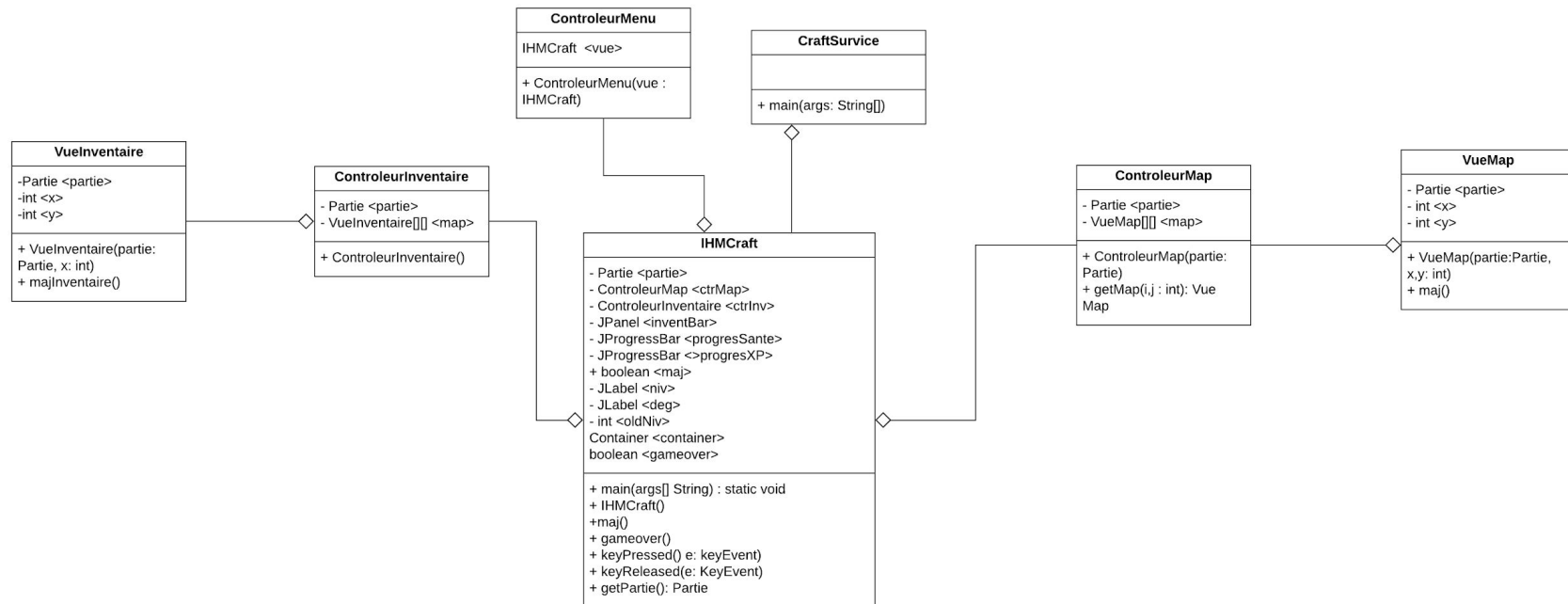
II. Architecture et Implantation



Gestion de la temporisation des mouvements et mise à jour

```
15  @Override
16  public void run() {
17      int cpt = 0;
18      // Boucle infini
19      Boolean alive = true;
20      while (true) {
21          if (!this.jeu.stop){
22              alive = this.jeu.getPartie().playerIsAlive();
23              if (alive) {
24                  // Mettre a jour l'affichage
25                  this.jeu.maj = false;
26                  this.jeu.maj();
27                  // Mettre a jour l'IA
28                  if (cpt == 15) {
29                      this.jeu.getPartie().getHorde().deplacer();
30                      this.jeu.getPartie().getHorde().attack();
31                      cpt = 0;
32                  }
33                  // On endore le processus pendant REFRESH millisecond
34                  cpt++;
35              } else {
36                  this.jeu.gameOver();
37                  System.out.println("GAME OVER");
38              }
39          }
40          try {
41              Thread.sleep(REFRESH);
42          } catch (InterruptedException e) {
43              e.printStackTrace();
44          }
45      }
```





III.Organisation de l'équipe

Répartition en 2 groupes lors de l'itération2

- Personnages: Antoine, Florent, Jimmy
- Environnement: Alice, Léo, Joceran, Alexandre

Réunion hebdomadaire

- Permet de faire le point sur l'avancement du projet dans sa globalité
- Date butoire interne pour pouvoir régler les éventuels problèmes en groupe.

Iteration 3 plus difficile...

Perte de motivation pour certain, manque d'implication

Conclusion

- Méthode agile difficile à mettre en oeuvre
- Pas assez de raffinement dans notre travail
- Application contenant beaucoup des fonctionnalités prévues

Fin de la présentation



Merci de nous avoir écouté