Projet GEOMPAINT

Journal de bord

Développement de projet :

du jeudi 15 mai 2014 dimanche 25 mai 2014

Equipe composée d’Arthur, François, Maxime et Yoann.

# Compte-rendu du 15 mai 2014

Réunion n°1

## Adoption d’un design-pattern

L’équipe a décidé de travailler sur la base du modèle MVC fournit par JAVA.

De cette manière, elle pourra développer indépendamment les différentes couches de l’application et les tester sans être tributaire de l’avancement de l’un ou l’autre des développements en cours.

## Organisation de l’équipe

Arthur prend en charge le développement du modèle

François prend en charge l’élaboration du contrôleur de la souris et de la vue Jcomponent. Il a souhaité rédiger le diagramme des classes à partir des informations qui lui seront communiquées par ses collaborateurs

Yoann prend en charge l’élaboration du contrôleur du menu et de la vue correspondante.

Maxime s’occupe de l’ergonomie, du développement des classes utiles à la mise en pratique du design pattern MVC, ainsi que de la rédaction du journal de bord.

## Bases de travail

Les figures réalisées seront tous référencées à partir d’un point d’origine et enregistré dans un tableau. Ce point d’origine peut être le centre d’un cercle, le premier point d’un polygone…

Les figures pourront être translatées par translation de leur point d’origine

Les figures seront constituées d’un tableau de points en fonction des besoins : 2 points pour un rectangle, 3 pour un triangle…

Si le temps le permet, on souhaite réaliser un menu contextuel appelé à partir du bouton droit de la souris et modifié en fonction du contexte en cours.

Un panneau de couleurs de type arc-en-ciel sera implémenté afin de permettre une sélection fine des couleurs.

## Plateforme GIT

L’équipe a décidé d’adopter la plateforme de travail collaboratif GIT de manière à synchroniser le développement du projet.

Une branche Master a été crée par Arthur. Chacun récupèrera cette branche et développera sur une branche. Les travaux seront « mergés » après approbation générale de l’équipe. Les branches seront « pusher » sur le dépôt distant afin de permettre à chacun de suivre l’évolution du projet.