

Présentation de l'organisation du projet

Groupe GH1

Mai 2024



Figure 1: LibGDX, framework de développement java utilisé

Utilisation de "SpriteBatch" et "OrthographicCamera" pour le rendering et "InputProcessor" et "InputMultiplexer" pour la gestion d'input



Figure 2: git, logiciel de gestion de version décentralisé

Répartition du travail

Louis-Clément	IHM + gestion des inputs (XXL), Graphismes (XXL), Implémentation et génération aléatoire de la grille (XL), Gestion du tour par tour (XL), Mise en place d'une partie (MenuScreen et OptionScreen) (XL), Gestion des villes (L), Gestions des joueurs (L), aménagements des ressources (XL).
Raid	Mécaniques de construction de bâtiments et formations des troupes (XL)
Thomas	Gestion du score et Victoire au score (XL)
Ossama-Moussa	Mécanique de science (L), évolution de la civilisation en fonction de la science (M)
David	Mécanique de combat (L), Mécanisme de prise de villes (S)
Antoine	

Répartitions des tâches

```
- Implémenter les mécaniques de combat (validé)
-> ça marche plutot bien

-Implémenter le brouillard de guerre
->c'est bon (peut être ajouter une tuile "brouillard" pour mieux visualiser mais pas prioritaire)

A faire priorité :

- Rendre Le code de l'UI plus compréhensible + diagramme UML (fait)

- Implémenter la formation d'unité M (Raid) (fait)
-> j'ai refait la construction de batiment pour que ce soit plus symétrique

- Implémenter la prise de ville M (Raid + David) (fait)

- Implémenter le score + la victoire au score. L (LC + Thomas)
-> score update quand, fondation ville, aménagement, formation, construction batiment, prise de ville, et tuer d'au

A faire :

- Implémenter la science XL (Ossama) (fait)
-> Méthode avec des soeuils de science a dépasser

- Implémenter l'évolution des bâtiments et l'évolution des troupes. (Ossama) M
-> La technologie augmente la puissance des unités
```

Figure 3: Capture d'écran du .txt qui permettait de s'organiser

Résumé des itérations :

Itération 1 : IHM + gestion des inputs (XXL), Graphismes (XXL)
Implementation et generation aléatoire de la grille (XL), Gestion du tour par tour (XL), Mise en place d'une partie/Menu et écran d'options (L)

Iteration 2 : Gestion des villes (L), Gestions des joueurs (L),
amenagements des ressources (XL), Mécaniques de construction de bâtiments et formations des troupes (XL)

Itération 3 : Gestion du score et victoire au score (XL), Mécanique de science (L), evolution de la civilisation en fonction de la science (M)
Mécanique de combat (L), Mécanisme de prise de villes (S)

Velocité par itérations :

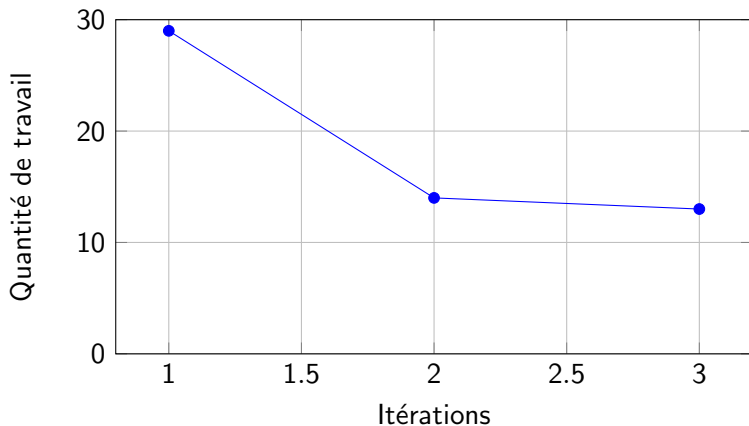


Figure 4: Véllocité par itération

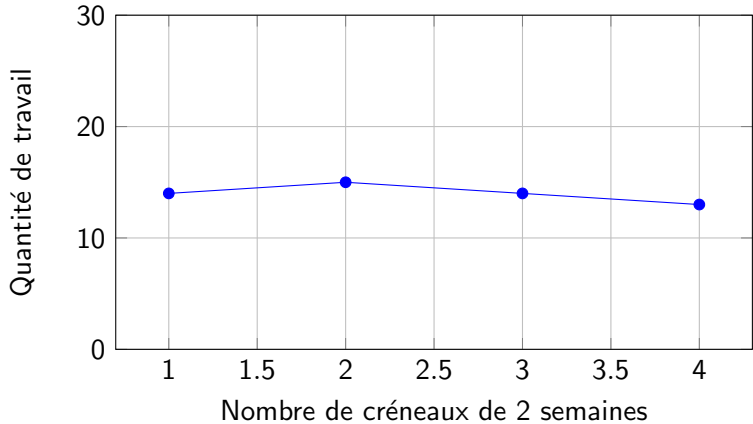


Figure 5: Vélacité en séparant l'itération 1 en 2 "mini itération" de 2 semaines