

# *Présentation Projet Long*

## *TOB*

**Casse briques  
multijoueur G44**





# *Première partie*

■ **Démonstration de l'application**

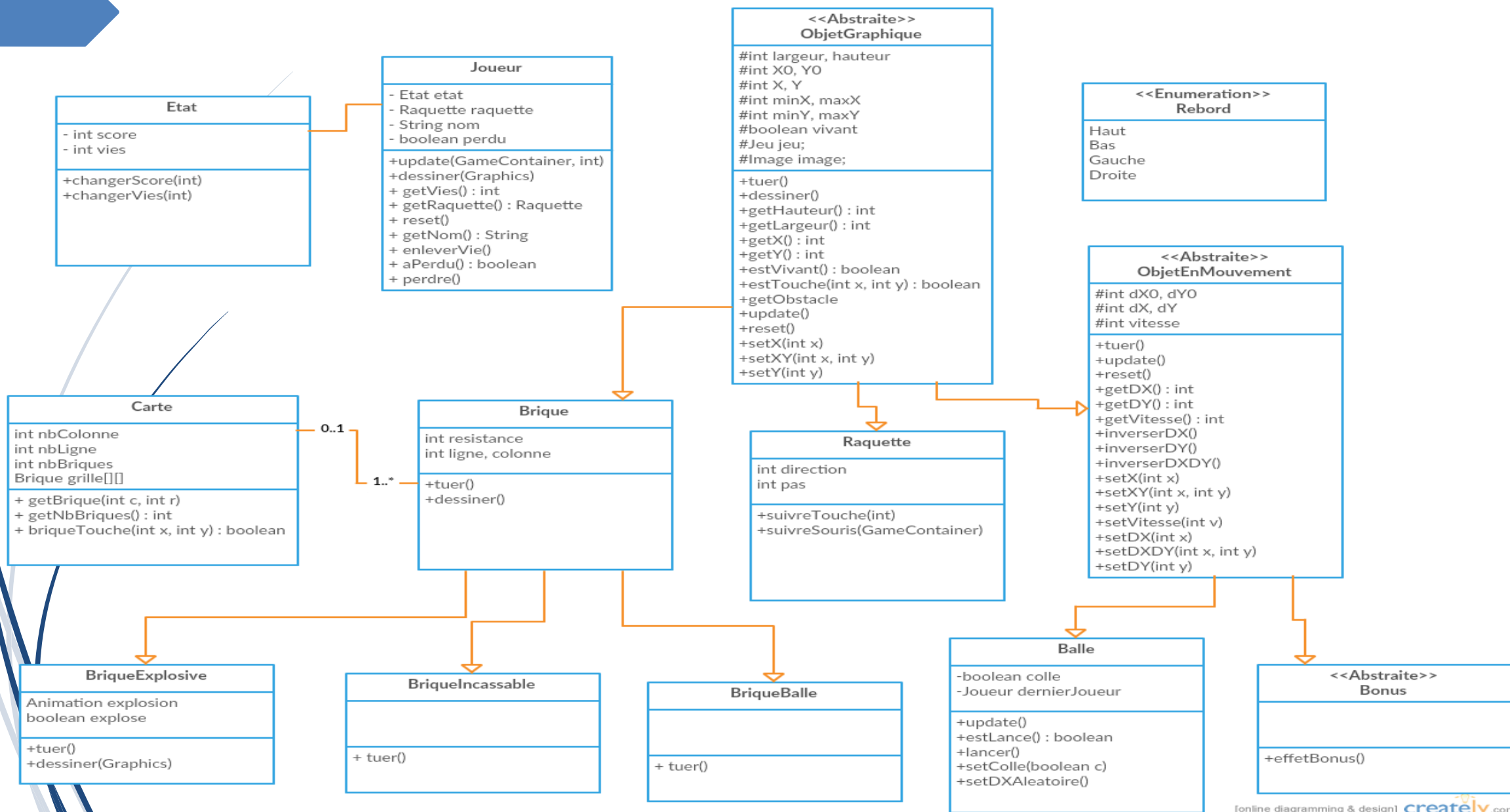


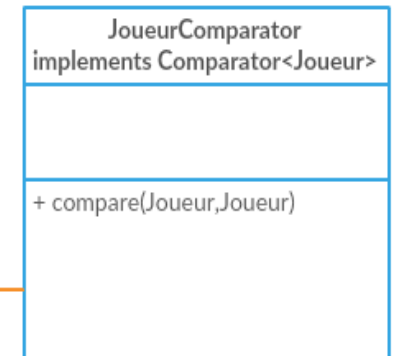
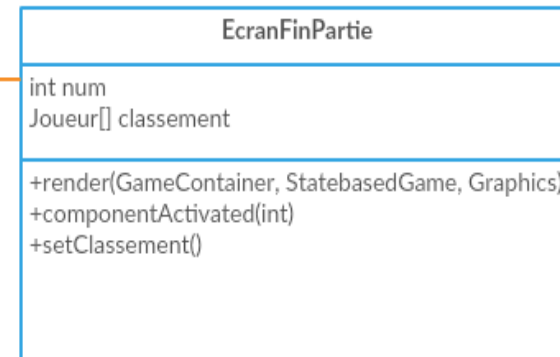
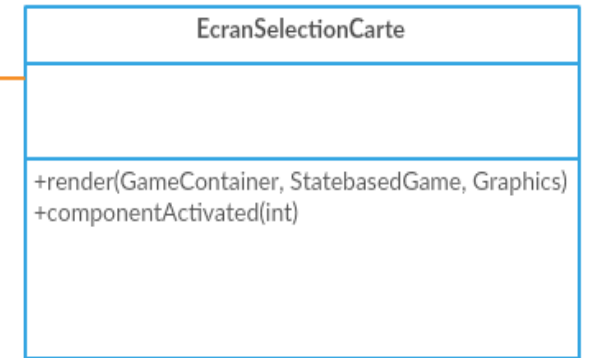
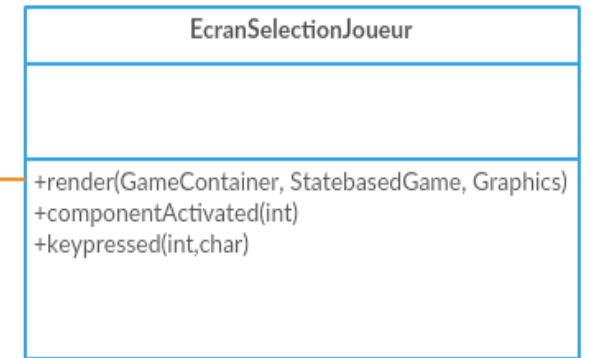
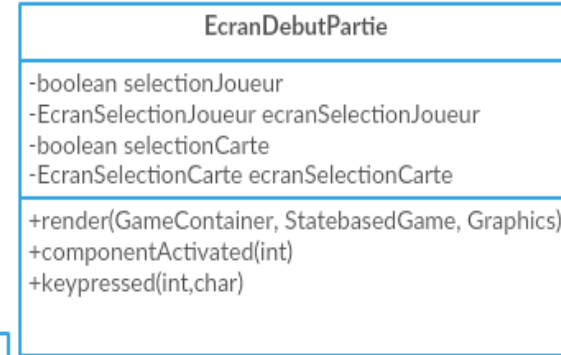
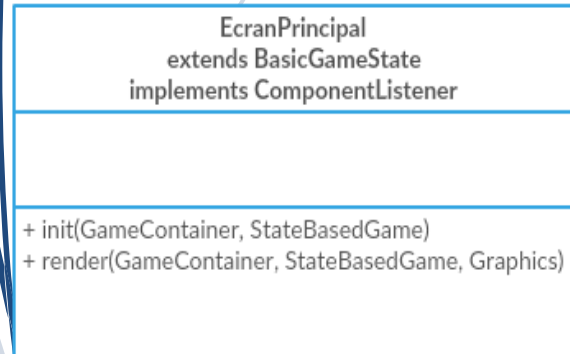
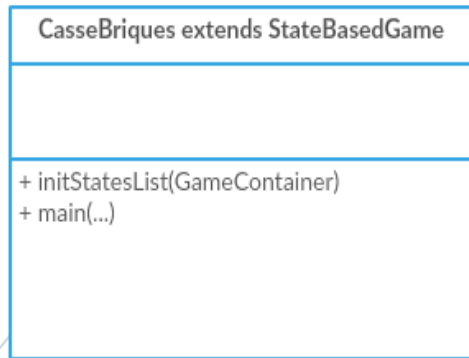
# *Deuxième partie*



➡ **Présentation technique**



# Diagramme de classes





# Choix de conception

- Factorisation des comportements communs des objets (Objet graphique, Objet en mouvement, brique standard ...)
- Choix de la librairie Slick2D adaptée aux jeux 2D
- Division la gestion des écrans (début, fin, sélection joueur, sélection partie) par de nombreuses classes => Meilleure lisibilité.

- 
- 
- Architecture souple, explicitant la relation entre les briques, les balles, la carte comme support, le joueur et finalement le jeu.
  - ❖ Facilité de concevoir les méthodes du jeu.
  - ❖ Ouverture vers plusieurs possibilité de développement sans avoir à trop modifier le code.
  - ❖ Transition facile entre le mode mono joueur et le mode multi joueurs, en terme de poids de code.




# *Troisième partie*



➡ **Méthodes agiles**






➤ Projet réalisé en faisant appel aux techniques des méthodes agiles.

→ Expérience différente des autres travaux en groupe, surtout sur le projet de tout un semestre.

→ Organisation horizontale avec un bon rendement.

✓ Importance de la communication : réunions, intervention pour la résolution des obstacles techniques...

- 
- On a défini notre Product Backlog, contenant toutes les classes qu'on doit réaliser, puis défini un cadre général des itérations :
    - ❑ Première itération : Etre capable de produire la version la plus basique du jeu (Casse-briques un joueur).
    - ❑ Deuxième itération: Introduire le mode multijoueurs
    - ❑ Troisième itération: Achever les fonctionnalités accessoires.

# Première itération

	Brique	Balle	Raquette	Affichage	Carte
Achevée	X		X	X	X
Inachevée		X			

## Deuxième itération

	Balle	Multijoueurs	Rebords	Vies	Score
Achevée	X	X	X	X	
Inachevée					X

# Troisième itération

	Scores & Classement	Accès paramètres	Carte prédéfinie	Bonus	Jeu en ligne	Création carte
Achevée	X		X	X		
Inachevée		X			X	X