

Groupe 44 : Elaissaoui Souhail et Honsali Fatim-Zahra.

JOURNAL:

08/03/2016 :

- Inscription du groupe
- Lecture de l'énoncé.

15/03/2016 :

- Début du codage des fichiers « Collider.hpp/.cpp » (partie 1)
⇒ Sans problèmes.

22/03/2016 : (+ vacances de Pâques)

- Codage des fichiers « World.hpp/cpp » (partie 2)
⇒ Problèmes d'exécution : crash du programme.

05/04/2016 :

- Résolution du crash.
- Début du codage des fichiers « Env.hpp/cpp ». (partie 3)
- Codage des retouches des fichiers « World.hpp/cpp »
⇒ Problèmes d'exécution de la fonction « humidify () » .

12/04/2016 :

- Envoi du programme à la professeur.
⇒ Résolution du problème : allocation dynamiquement des objets de type Flower dans la fonction « addFlowerat() » qui se trouve dans notre fichier « Env.hpp/cpp ».
- Début du codage des fichiers « Flower.cpp/hpp ».

19/04/2016 :

- Fin du codage des fichiers « Flower.cpp/hpp ».
- Codage des fichiers « FlowerGenerator.cpp/hpp ».

- Codage des fichiers des petites retouches du code : héritage et héritage multiple des classes Drawable et Updatable :
 - ⇒ World hérite de Drawable.
 - ⇒ FlowerGenerator hérite de Updatable.
 - ⇒ Flower hérite de Collider, Drawable et Updatable.
 - ⇒ Env hérite de Drawable et Updatable.

26/04/2016 : semaine de la série notée.

- Révision des questions.
- Dernières retouches du code + finalisation.
- Rendu intermédiaire du projet.

03/05/2016 :

- Codage des fichiers «Hive.cpp/hpp ».
 - ⇒ Codage partiel du bonus **world::isHiveable**
 - ⇒ Création d'une classe vide dans le répertoire src : « Bee.cpp/hpp ».
 - ⇒ Prototypes des méthodes pour la classe Hive.
 - ⇒ Ajout de nouvelles méthodes dans la **classe Env** pour ajouter des ruches.
- Codage des **premières abeilles** dans les fichiers : « Bee.cpp/hpp ».
 - ⇒ **Fin du codage de la partie 4.**

10/05/2016 :

- Feedback du rendu intermédiaire :
 - ⇒ Rectification de quelques aspects afin d'améliorer l'optimisation de notre projet.
- Codage des fichiers « **WorkerBee.hpp/cpp** » et « **ScoutBee.hpp/cpp** ».
- Codage des fichiers : « **CFSM.hpp/cpp** ».
- Retouche à la hiérarchie de **bee** afin que les abeilles soient automates à états finis.

⇒ Fin du codage de la partie 5.

17/05/2016 :

- Révisions du projet en entier ; rectification de quelques erreurs.

24/05/2016 : semaine du test écrit.

- Codage extension :
 - ⇒ Personnalisation du terrain.
 - ⇒ Ours (Winnie The Pooh).

30/05/2016 :

- Rendu final du projet.