

Planning

ENCADRANT

GROUPE N°1

BRIGITTE WROBEL-DAUTCOURT

Mardi 03/01

Analyse du sujet et précisions des fonctionnalités à implémenter.
Rédaction du planning. Maquette de l'application (Adobe Xd).
Diagramme de classe. Début de programmation : système de changement de vues, premiers fichiers FXML.

Mercredi 04/01

Fonctionnalités principales du jeu (création de piles, de cartes, jouer une partie), stockage et importation de JSON

Jeudi 05/01

Style graphique (mascotte, code couleur, etc.). Fonctionnalités secondaires (classement des questions en fonction des réponses de l'utilisateur, calcul du score de l'utilisateur pour une pile et global, questions de math...), gestion des catégories de questions

Vendredi 06/01

Peaufinage de l'application. Création des différents rendus (vidéo).