

# Projet long de Technologie Objet

## Rapport personnel

### Itération n°2

Groupe IJ-1  
Heurtebise Tom

Département Sciences du Numérique  
Première année  
2020 — 2021

# Table des matières

1	Résumé de l'itération	3
2	Quelle user Storie ai-je réalisée ?	3

# 1 Résumé de l'itération

Au cours de cette itération je suis intervenu principalement sur l'ajout de musiques et de sons dans tout le jeu.

J'ai passé plus de 16h sur le projet l'ond durant ces deux semaines d'itération. Ceci inclut le temps de comprendre comment la bibliothèque libgdx fonctionne, le temps nécessaire pour l'expérimenter, le temps de comprendre ce que mes camarades avaient fait au niveau de la vue libgdx (puisque j'avais travaillé sur une ébauche sur Swing) et enfin le temps d'écrire le code correspondant aux fonctionnalités que l'on m'avait confiées.

Notez toutefois que je n'ai pas pu achever complètement ce que j'avais prévu de faire au niveau des bruitages. En effet, je voulais aussi rajouter des bruits de pas pour les personnages ainsi qu'un bruit qui suit la flèche lorsqu'elle est tirée mais je n'en ai pas encore eu le temps.

En contrepartie, j'ai apporté des améliorations qui ne m'avaient pas été demandées telles que l'ajout d'un menu de pause par exemple ou l'enrichissement des paramètres du jeu avec la gestion des aspects audios (le volume sonore par exemple).

Enfin j'ai amorcé le codage du menu des crédits qui devrait, si tout se passe bien, être un menu déroulant. Pour l'instant, vous constaterez que ce menu est vide.

## 2 Quelle user Storie ai-je réalisée ?

J'ai réalisé les users stories sur l'élaboration d'un menu plus complet des paramètres ainsi que les users stories sur l'intégration de musiques et de bruitages.