

Projet long de Technologie Objet

Rapport Individuel

Itération n°1

Groupe IJ-1
Fainsin Laurent

Département Sciences du Numérique
Première année
2020 — 2021

Lors de cette première itération je me suis personnellement forcé à étudier la librairie libGDX, pour pouvoir la comprendre, produire quelques exemples de test, et ensuite en informer mes camarades pour que l'on puisse mettre en oeuvre le planning que nous nous étions fixé (voir l'UML en rapport avec libGDX dans le rapport). Suite à différents imprévus nous avons pris du retard dans le développement de cette itération, mais nous avons tout de même produit un exemple fonctionnel.

Lors de cette itération j'étais chargé d'utiliser le modèle physique, créé par les autres élèves, pour l'afficher via libGDX. Je n'ai pas réussi à totalement séparer la vue et le modèle dans des fichiers bien distincts, puisque les méthodes d'affichage (`draw`, `drawDebug`) utilisées par libGDX se situent dans les mêmes fichiers qui codent le modèle. Il nous est donc par exemple compliqué pour l'instant de totalement remplacer libGDX par Swing si l'on le souhaite, sans modification majeure du code.