

Projet long de Technologie Objet

Rapport personnel

Itération n°1

Groupe IJ-1
Heurtebise Tom

Département Sciences du Numérique
Première année
2020 — 2021

Table des matières

1	Résumé de l'itération	3
2	Diagramme UML expliquant où j'en suis	3
3	Quelle user Storie ai-je réalisé ?	5

1 Résumé de l'itération

Pour ma part j'ai contribué à la refonte du modèle physique en tentant de séparer le modèle physique de la bibliothèque LIBGDX, sans grand succès malheureusement et presque de façon inutile puisque nous avons finalement opté pour ne pas séparer les deux. J'ai aussi travaillé sur l'ébauche d'un système de menu non basé sur la librairie de LIBDGX dont vous pourrez trouver un diagramme UML ci-joint. Malheureusement à cause de soucis personnels cette semaine je n'ai pas pu terminer à temps ce système de menus et je n'ai pu y consacrer que 8-9 heures sur l'ensemble de l'itération 1. Ce système s'appuiera sur Swing pour montrer qu'il est possible d'interchanger la vue et si possible je souhaiterais réutiliser le code dans le jeu final mais je ne sais pas si cela va être possible du fait de la très grande utilisation/intégration dans les classe écrites par mes camarades.

Je suis en train également de travailler sur la possibilité de faire une vue Swing avec un arrière plan mais pour faire ceci il faut revenir à la base de Swing et mes tests ne sont pas concluants pour le moment... Dans le rendu de cette itération vous trouverez donc très peu de code entièrement écrit par moi mais plutôt des retouches que j'ai effectué sur les classes écrites par mes camarades, mon code personnel n'ayant pas été mis dans l'archive...

2 Diagramme UML expliquant où j'en suis

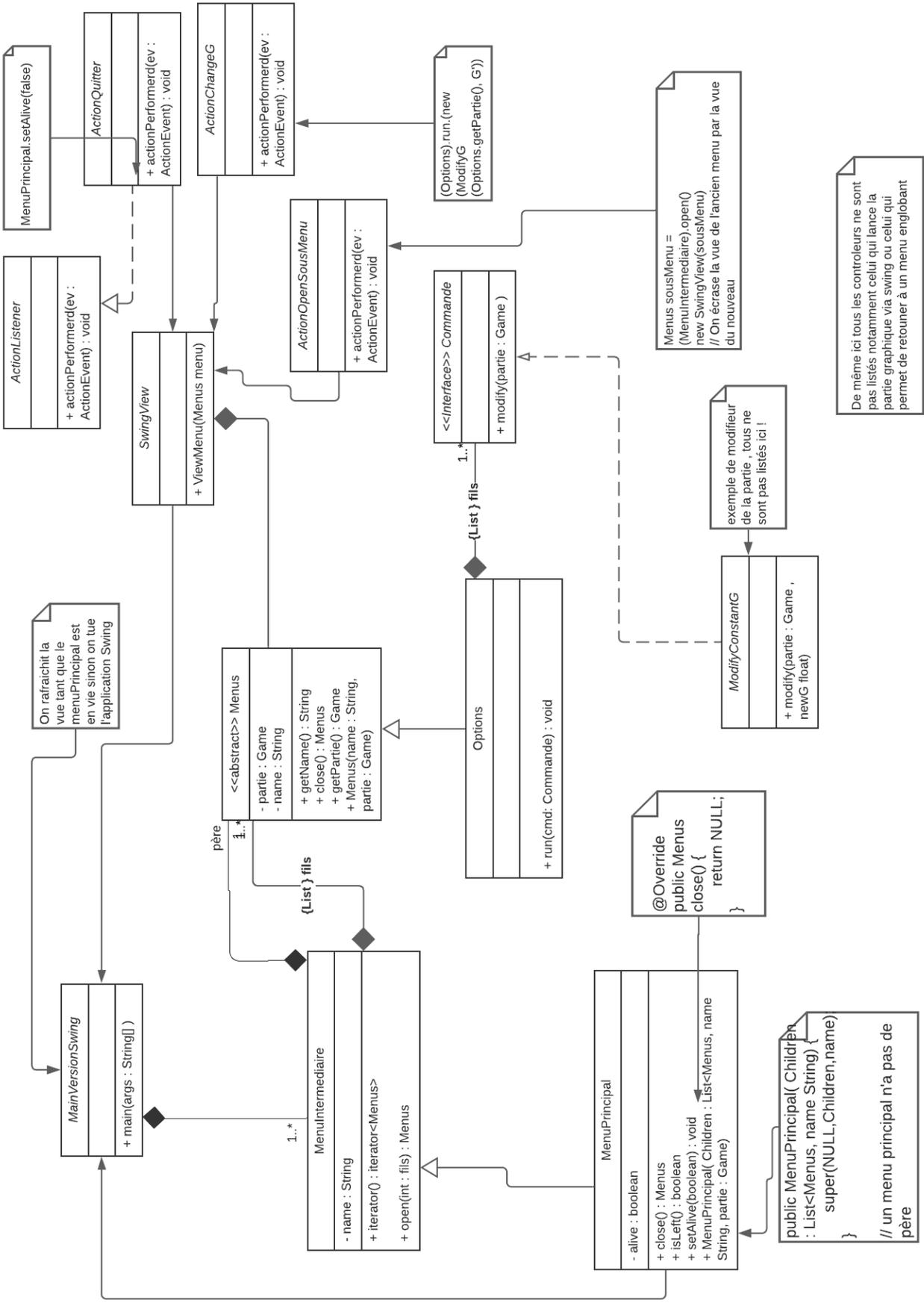


FIGURE 1 – Diagramme UML synthétisant ce que j'ai pu coder pour le moment (incomplet car je n'avais pas accès à des méthodes écrites par l'autre personne en charge de Swing et par manque de temps)

3 Quelle user Storie ai-je réalisé ?

Je n'ai pas à proprement parler réalisé une User Storie mais plus un travail qui devrait permettre de réaliser toutes les users stories liés à la configuration d'une partie. C'est un travail préparatoire nécessaire et qui devais être fait avec de passer à la suite.