

Rapport individuel de 2ème itération

Projet long TOB - Jeu Sagittarius

Au cours de cette seconde itération j'ai participé, avec mon groupe de projet, à la finalisation de la "Vision" de notre projet lors des séances de Méthodes Agiles en répartissant les points d'effort ainsi que la valeur métier dans l'architecture interne de notre jeu. Nous avons aussi écrit les phrases "En tant que... je veux... afin de..." pour chacune de nos fonctionnalités.

Puis j'ai, avec Damien Guillotin, dessiné sur Paint les éléments graphiques de notre jeu (flèches, planètes...) que nous avons ensuite implanté dans notre code principal. Le but étant de donner un aspect graphique plus esthétique à notre jeu.

Je me suis aussi occupé de réécrire en JAVA les classes Bow, Arrow, Game, Vector2 et d'autres du diagramme UML (sans la partie graphique pour le moment) et sans la bibliothèque LibGDX dans le but d'éventuellement recréer une version de notre projet long utilisant Swing.

Enfin j'ai écrit avec mon groupe le suite du rapport général détaillant l'avancement de notre projet jusqu'ici.

Pour la prochaine itération, nous implanterons certainement de nouvelles classes correspondant à de nouvelles fonctionnalités que nous rajouterons à notre jeu (par exemple astéroïdes, gadgets, animations...). En plus de cela je terminerai d'implanter le modèle physique en JAVA indépendamment de LibGDX.

Jourdan Pierre-Eliot
15/05/21