

Rapport individuel de 1ère itération

Projet long TOB - Jeu Sagittarius

Au cours de cette première itération j'ai participé, avec mon groupe de projet, à l'élaboration de l'architecture UML de notre jeu. Nous avons ainsi défini les différentes classes et les relations entre chacune d'entre elles. Nous nous sommes ensuite répartis les classes à implanter.

Nous avons aussi, ensemble, réalisé la "Vision" de notre projet au cours des séances de Méthodes Agiles.

Je me suis chargé d'écrire une première version des classes Planet, Player et Entity (uniquement en JAVA, sans utiliser libGDX).

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

J'ai noté que nous utilisons une classe Vector2 défini en libGDX pour manipuler les vecteurs dans notre jeu (classes Arrow...).

Au cours de la prochaine itération je me chargerai d'écrire cette classe en JAVA en plus et je finaliserai l'implantation des classes que j'avais commencé.

Jourdan Pierre-Eliot
17/04/21