

Compte rendu - 2ème séance PJS4

Au cours de la seconde séance de PJS4, nous avons redéfini et redécoupé l'ensemble des tâches à réaliser pour la conception de notre application et avons défini les différents principes concernant les tâches afin de mieux se les répartir. Chacun aura le droit à une tâche principale sur laquelle il travaillera tout au long du projet et une tâche secondaire sur laquelle il peut travailler afin de faire avancer le projet sur tous ses aspects.

Nouvelle répartition des tâches :

	Logique Application & Test Unitaires	Interface JavaFX	Communication Client-Serveur	Interface Android	Assets Graphiques
Alexis	Princip.			Second.	
Arsène		Second.	Princip.		
Gabriel	Princip.				Second.
Maud			Princip.		Second.
Sixtine				Princip.	
Thomas		Princip.		Second.	

Par la suite, nous nous sommes imposé trois itérations qui consisteront aux étapes principales du projets et aux différents rendus que nous devons réaliser. Voici ces trois itérations :

Itération 1 - 26/03

- Jeu jouable
- Sélection des histoires aléatoires
- Interfaces graphiques fonctionnelles

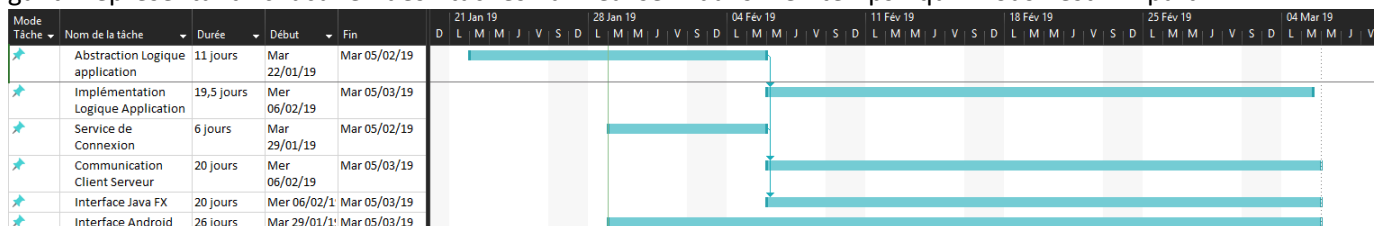
Itération 2 - 26/03

- Interface graphique travaillée
- Histoires choisies par le MJ

Itération 3 - 02/04

- Ajout de la mécanique des points de clairvoyance
- Donner le choix du nb de joueurs
- Connexion par QR code

De plus, afin de pouvoir organiser temporellement notre projet, nous avons créé un diagramme de gant représentant chacune des tâches à réaliser dans le temps qui nous est imparti.



De plus, nous avons défini en langage naturel le déroulé de la première partie du jeu afin de pouvoir commencer la modélisation et la construction de l'appliquatif du jeu de société :

Setup

Attente de la connexion des clients :

- Tant que tous les joueurs ne sont pas connectés on attend qu'ils se connectent
- Le premier joueur à se connecter sera le MJ

-> On commence le jeu

Inspecteurs :

- Sélection des personnages par les Inspecteurs
- Identifier les personnages
- Sélection séquentielle des personnages (au tour par tour) pour éviter que deux personnes prennent le même

Ordinateur :

- Choix aléatoire des cartes du plateau
- Choix aléatoire parmi ces cartes des histoires de chaque inspecteur

Partie 1 : démasquer les suspects

For tour in 1:7

- Le MJ choisit les indices qu'il veut distribuer à chaque joueur (au moins et au plus une carte par joueur).
- Envoyer la carte indice à chaque joueur.
- Déclenchement du timer
- Chaque joueur pick un²e carte (personnage/arme/lieu) selon l'étape à laquelle il est
- Fin du timer/tous les joueurs on choisit
- Si un joueur a bon, il monte et on lui enlève sa/ses carte indice sinon on lieu enlève pas et il reste à l'étape où il est
- Enlever les cartes histoires qui ont été validées
- Si un joueur est à la fin

End for

Enfin, nous avons commencé l'implémentation java du jeu de société pour répondre à la première étape afin de pouvoir programmer de manière simultanée le côté applicatif et le côté réseau de notre application et avons commencé les recherches concernant l'application android qui sera réalisée afin de pouvoir répondre aux différentes maquettes qui ont été définies.

Partie 2 : trouver la bonne histoire

Si tout le monde n'a pas trouvé, les joueurs ont perdu.

Sinon :

Le MJ doit choisir l'histoire qu'il va faire deviner (par rapport à ses cartes indice)

On expose toutes les histoires à tous les joueurs. Le MJ choisit 3 indices à leur donner et les envois

On attend le vote de tous les joueurs

Si le vote majoritaire est bon, ils ont gagné, sinon ils ont perdu (si ils perdent, on montre la bonne histoire).

Tâches réalisées :

Un premier binôme s'est occupé de la structure de l'application organisant le jeu.

Nous avons donc réfléchi aux différentes classes nécessaires en travaillant avec le binôme travaillant sur la communication client-serveur.

Un deuxième binôme a travaillé sur le protocole de communication client-serveur, sur l'API *javafx.concurrent* et a réalisé le développement du service de connexion des clients

Une autre personne s'est occupée de commencer l'interface JavaFX, se familiarisant avec cette bibliothèque nouvelle.

Une personne s'est occupée de réaliser le prototype de l'application Android du côté interface, mais aussi au niveau de l'aspect programmation.