

Compte rendu - 4ème séance PJS4

Au cours de la quatrième séance de PJS4, nous avons commencé par un brainstorming afin de définir les différentes contraintes, modélisations et choix de jeu que nous devons réaliser au sein de notre application. Tout d'abord, nous avons défini un ensemble d'écrans associés à la première partie du jeu sur l'application android uniquement. De plus, nous avons défini un ensemble de personnages, lieux et armes que nous devons réaliser pour le jeu

Tableau des assets :

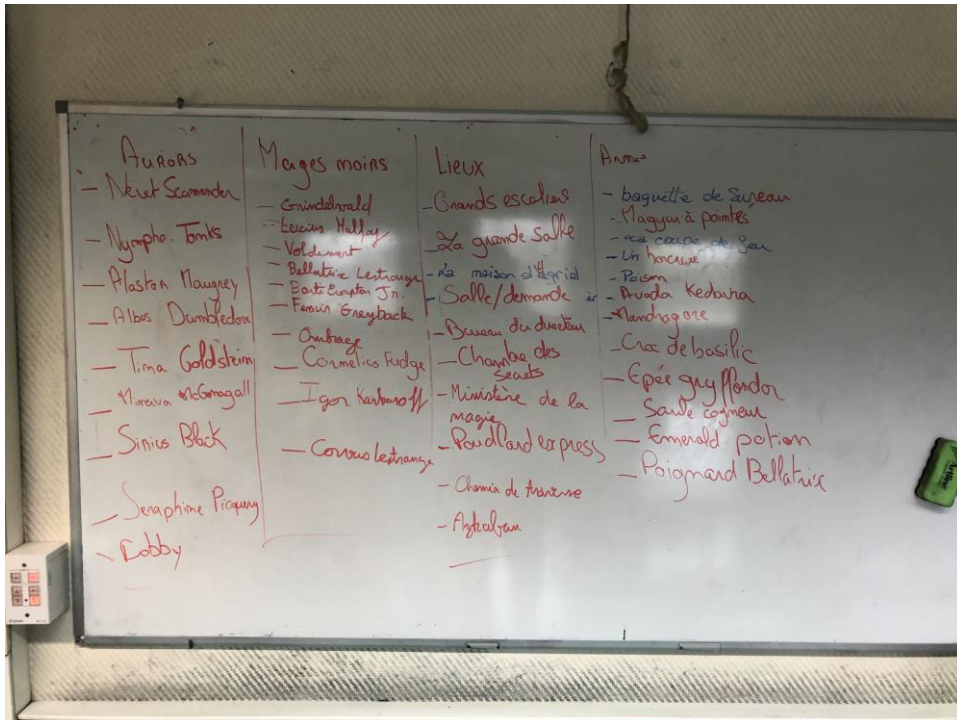
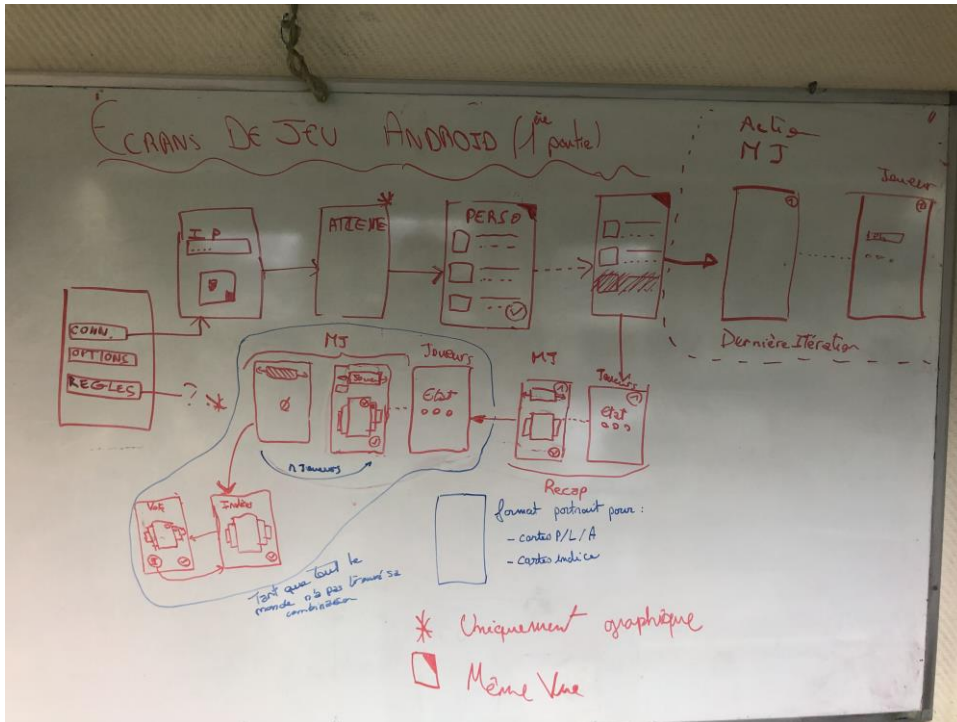


Tableau des écrans :

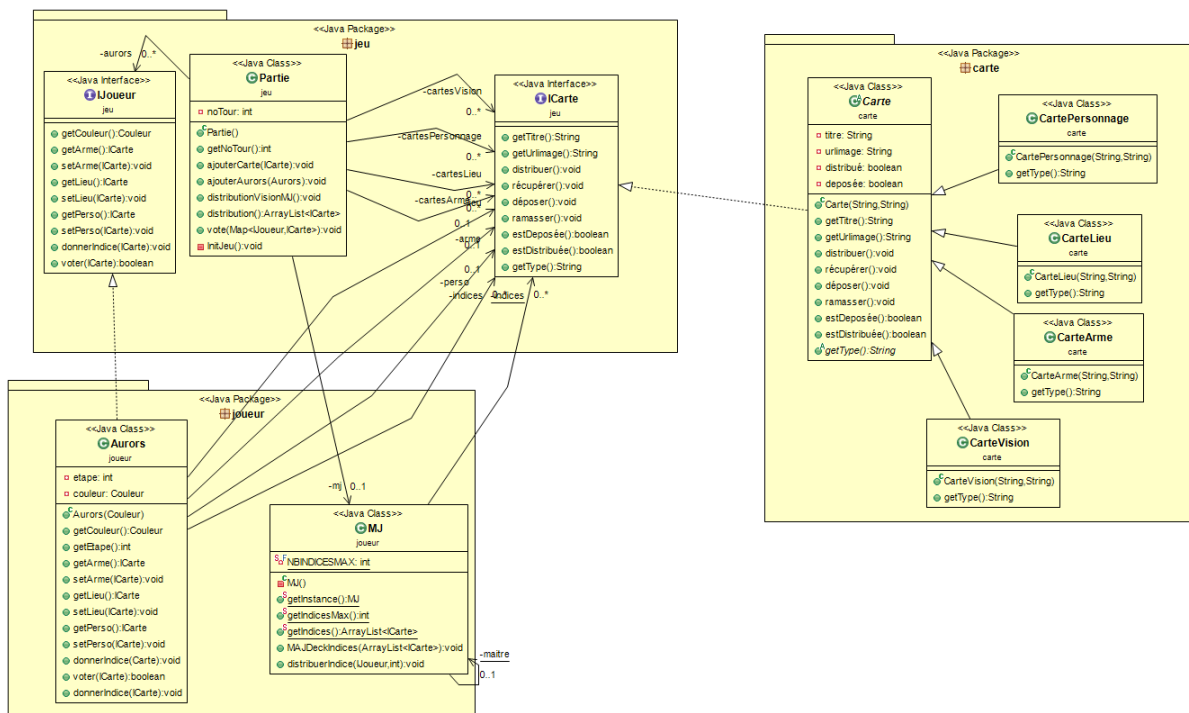


Tâches effectuées

Logique d'application

Travail sur la Thread-Safety et la solidité du code.

Nous avons d'abord travaillé sur la solidité du code et nous avons donc adapté le code et rendu le diagramme de classe suivant.



Ce dernier est bien plus optimisé que celui obtenu à la fin de la première itération du code de la logique d'application.

Nous avons également créé des exceptions spécifiques à notre programme et travaillé sur la Thread-Safety du code afin de gérer les accès concurrentiels.

Interface JavaFX

Nous avons fait un premier essai d'intégration du *ViewManager* qui n'a pas été fructueux. Nous avons donc procédé à un refactoring du code ainsi qu'à un changement de la technique d'implémentation. Nous avons développé des tests unitaires et un projet de tests graphiques pour vérifier que tout fonctionnait correctement avant de procéder à nouveau à l'intégration. Cette dernière a donc été un succès, ce qui nous a permis de développer une architecture pratique qui nous permettra dans le futur d'implémenter facilement les différentes étapes du jeu.

Communication Client-Serveur

Nous avons réfléchi aux futurs dialogues avec les clients et développé une API de communication synchrone simple avec les clients afin de factoriser un maximum de code. Nous avons ensuite travaillé à l'intégration avec l'interface JavaFX en utilisant l'API *javafx.concurrent*, notamment les classes *Service* et *Task*.

Nous avons également découvert et nous nous sommes familiarisés avec l'interface publique du package de Logique d'Application afin de pouvoir l'utiliser dans le code côté serveur du jeu.

Android :

Nous avons réussi à faire une *ListView* affichant les personnages jouables, dont le fond change de couleur quand un élément est sélectionné. Cependant, il est possible de sélectionner plusieurs éléments à la fois, alors que nous voudrions que cela soit impossible, et il est encore impossible de désélectionner un élément.

Interface utilisateur :

Nous avons défini concrètement les différentes vues qu'auront les joueurs sur leurs téléphones portables pendant les différentes phases de jeux.