

Journal de bord — Semaine 1

Alexandre RENOUX - Pierre-Emmanuel NOVAC

25 avril 2016

1 Fonctionnalités achevées

1.1 Mine

Le développement a été réalisé comme prévu, mais l'interface graphique sera à améliorer. (prévu pour semaine 3)

1.2 Guilde de mineurs

Le développement a été réalisé comme prévu, mais l'interface graphique n'est pas totalement terminée. (prévu pour semaine 3)
Un réajustement des gains et du coût d'un mineur sera probablement nécessaire.

2 Fonctionnalités en cours de développement

2.1 Magasin

Le développement n'est pas terminé.
Il manque le chargement des données à partir d'un fichier XML. Pour l'instant les données sont dans un tableau déclaré directement dans le PHP.
Cette fonctionnalité ajoutera aussi des propriétés spécifiques à l'objet.
Des actions devront être programmées lors de l'utilisation d'un objet.
Il faudra améliorer l'interface utilisateur (possibilité d'empiler les objets dans l'inventaire).

2.2 Interface utilisateur

Le développement de l'interface utilisateur a été entamé. Deux boîtes de messages (pour informations et erreurs) ainsi qu'une zone de navigation par onglet pour effectuer différentes actions ont été ajoutées.
Les différents éléments de la page utilisent des classes Bootstrap pour l'apparence. Nous essayons de ne pas dépendre des fonctionnalités JavaScript de Bootstrap et d'éviter d'importer jQuery.
Les icônes des objets utiliseront au maximum des caractères Unicode pour plus de simplicité, la police Symbola étant hébergée sur le serveur si le client ne la possède pas.

3 Fonctionnalités non développées

- Donjon
- Enregistrement/chargement de partie

4 Développement programmé pour la semaine suivante

4.1 Magasin

Finaliser le développement des points mentionnés ci-dessus

4.2 Donjon

Implémenter le système de combat, l'interaction avec les objets.

4.3 Enregistrement/chargement de partie

Si les fonctionnalités précédentes ont été correctement développées, il suffira d'exporter le tableau `$_SESSION` dans un fichier XML puis le charger à la demande du client. Les fonctions pour envoyer les informations utiles au client sont déjà développées et déjà utilisées pour envoyer l'état de la session.

5 Divers

Le code est géré grâce à Git. Le dépôt est consultable à l'adresse suivante : <http://git.piernov.org/candybox/>.

Les branches *alexichi* et *piernov* accueillent respectivement les modifications d'Alexandre RENOUX et Pierre-Emmanuel NOVAC. Elles sont fusionnées à terme dans la branche *master* dont une version est visualisable à l'adresse <https://craftmine.piernov.org/>. D'autres branches peuvent servir d'intermédiaire au développement des fonctionnalités.