

Journal de bord — Semaine 2

Alexandre RENOUX - Pierre-Emmanuel NOVAC

3 mai 2016

1 Fonctionnalités achevées

1.1 Magasin

Les données (objets) sont désormais chargés à partir d'un fichier XML. Les propriétés sont déclarées mais pour l'instant non utilisées : à voir avec le Donjon.
Les objets peuvent désormais être empilés dans l'inventaire.

1.2 Enregistrement/chargement de partie

Le développement a été plus long que prévu (la génération/lecture d'un fichier XML n'est pas immédiate). On pourrait améliorer quelques points comme la possibilité d'envoyer un fichier de sauvegarde au serveur et une limitation du nombre de sauvegardes côté serveur.
Éventuellement, il serait intéressant de pouvoir créer un compte utilisateur et que les sauvegarde soient liées au compte.

2 Fonctionnalités en cours de développement

2.1 Interface utilisateur

Corrections diverses.

2.2 Donjon

Le système de combat est entamé.

3 Fonctionnalités non développées

4 Développement programmé pour la semaine suivante

4.1 Donjon

Finaliser le système de combat, permettre l'interaction avec les objets, ajouter le boss, le bonus/malus de fin.

4.2 Enregistrement/chargement de partie

Ajouter l'envoi de fichier de sauvegarde au serveur.

4.3 Interface utilisateur

Réorganisation des boutons, ajout d'un encadré pour afficher les chiffres (or, mine, niveau, etc...), icônes pour les boutons, corrections pour affichage sur mobile

4.4 Divers

Relecture et clarification du code.