



Annexes

Projet de semestre
Classe 2-I
23.02.2011 – 15.06.2011

Yannick Jemmely
Alrick Deillon
Andrea Marcacci
Dorian Gambin
Stefan Aebischer

<h1>Projet Kouetron</h1>	Séance: 1 Lieu: C3022 Groupe: 1 Date: 23 février 2011 Heure: 15h00
Participants Stefan Aebischer Alrick Deillon Dorian Gambin Yannick Jemmely Andrea Marcacci	Excusés Aucun
PV N° 1	Etabli par Dorian Gambin

Sommaire des points traités

1. Organisation et communication dans le groupe
2. Méthode de travail
3. Découpage et attribution des tâches

ORGANISATION ET COMMUNICATION DANS LE GROUPE

Intervenants

Tous

Discussion		
<p>Utilisation des mails "prenom.nom@edu.hefr.ch" de skype et d'une dropbox. En cas de besoin utilisation des téléphones portables. Besoin d'un modèle de document pour les procès-verbaux. Comme chaque membre du groupe défendra le projet individuellement et sur sa totalité, il est nécessaire que chaque membre soit au courant du travail des autres et le comprenne.</p>		
Conclusions		
<p>Création d'une page contacts sur le Wiki Création d'un modèle pour PV Lors des séances hebdomadaires les membres présentent leur avancée sur le projet.</p>		
Points d'action	Responsable(s)	Echéance
Création d'une page contacts sur le Wiki		2 Mars 2011
Création d'un modèle pour PV	Alrick Deillon	2 Mars 2011

MÉTHODE DE TRAVAIL

Intervenants

Tous

Discussion

Lors de la phase de codage les tests ne seront pas réalisés par la personne qui a codé.
Nous ne sommes pas là pour nous juger les uns les autres nous devons donc nous entraider au maximum.

Conclusions

Oser demander de l'aide.
Des binômes seront créés pour procéder aux tests.

Points d'action

Responsable(s)

Echéance

-

-

-

DÉCOUPAGE ET ATTRIBUTION DES TÂCHES

Intervenants

Tous

Discussion		
<p>Le découpage ne peut être encore défini. Les membres du groupe doivent prendre connaissance de la donnée d'abord. Ensuite un travail de découpage sera effectué. Les tâches seront attribuées selon les affinités au maximum.</p>		
Conclusions		
<p>Lire la donnée et la comprendre pour la semaine suivante. Réfléchir aux parties du projet auquel nous souhaitons participer en individuel.</p>		
Points d'action	Responsable(s)	Echéance
Lire la donnée et la comprendre	Tous	2 mars 2011
Réfléchir de quel domaine on aimerait s'occuper	Tous	2 mars 2011

<h1>Projet Kouetron</h1>	Séance: 2 Lieu: C3022 Groupe: 1 Date: 2 mars 2011 Heure: 15h00
Participants Stefan Aebischer Alrick Deillon Dorian Gambin Yannick Jemmely Andrea Marcacci	Excusés Aucun
PV N° 2	Etabli par Yannick Jemmely

Sommaire des points traités

1. Tâches réalisées
2. Répartition des tâches dans le projet

TÂCHES RÉALISÉES

Intervenants

Tous

Discussion		
<ul style="list-style-type: none">• Lecture et compréhension de la donnée• Tentative de communication avec le serveur		
Conclusions		
Les tâches ont été correctement réalisées. La tentative de communication avec le serveur a été laborieuse.		
Points d'action	Responsable(s)	Echéance
-	-	-

RÉPARTITION DES TÂCHES DANS LE PROJET

Intervenants

Tous

Discussion		
<ul style="list-style-type: none">• Communication: Dorian, Yannick• IHM: Stefan, Alrick• IA: Andrea, Alrick• Physique: Yannick, Dorian• Controller: Tous• Modèles de documents: Alrick		
Conclusions		
-		
Points d'action	Responsable(s)	Echéance
Prepare IHM model	Stefan Aebischer	09.03.2011
PV 1 and 2 + model	Alrick Deillon	09.03.2011
Prepare demonstration of communication with mickey	Dorian Gambin	09.03.2011
Create an use case	Andrea Marcacci	09.03.2011

<h1>Projet Kouetron</h1>	Séance: 3 Lieu: C3022 Groupe: 1 Date: 9 mars 2011 Heure: 15h00
Participants Stefan Aebischer Alrick Deillon Dorian Gambin Yannick Jemmely Andrea Marcacci	Excusés Aucun
PV N° 3	Etabli par Yannick Jemmely

Sommaire des points traités

1. Tâches réalisées
2. Communication avec le serveur
3. SVN
4. Nouvelles tâches

TÂCHES RÉALISÉES

Intervenants

Tous

Discussion		
<ul style="list-style-type: none">• Tentative de communication avec le serveur• Diagram Use Case• Maquettes IHM		
Conclusions		
<p>Les tâches ont été réalisées. Diagram Use Case disponible sur la forge, il sera encore paufiné. Les maquettes IHM sont en cours de réalisation, ceci demandera 1-2 semaines supplémentaires.</p>		
Points d'action	Responsable(s)	Echéance
Create an Use Case	Andrea Marcacci	-
Prepare IHM model	Stefan Aebischer	-

COMMUNICATION AVEC LE SERVEUR

Intervenants

Dorian Gambin

Discussion

Pour initialiser une partie sur le serveur il faut d'abord

- SetPlayerIDRequest

- CreateGameRequest

Définition des paramètres de jeu:

- Create game

 - nb_player

 - gamename

Déroulement d'une partie:

- Plusieurs message implémentent IMessage

- Les messages doivent être «wrappé» (encapsulés)

 - 1er byte id

 - 2e byte length

 - 4e byte payload

Conclusions

La communication avec le serveur n'est pas encore claire, certains points restent à éclaircir.

Points d'action	Responsable(s)	Echéance
Prepare demonstration of communication with mickey	Dorian Gambin	09.03.2011

SVN

Intervenants

Tous

Discussion		
Il va falloir installer et faire fonctionner SVN.		
Conclusions		
Points d'action	Responsable(s)	Echéance
Install and study SVN	Tous	Au plus vite

NOUVELLES TÂCHES

Intervenants

Tous

Discussion		
-		
Conclusions		
-		
Points d'action	Responsable(s)	Echéance
Analyse tactiques AI	Andrea Marcacci, Alrick Deillon	-
Controller studies	Yannick Jemmely	-
Implementer calcul physique	Andrea Marcacci	-

<h1>Projet Kouetron</h1>	Séance: 4 Lieu: Cafétéria étage 4 Groupe: 1 Date: 23 mars 2011 Heure: 16h00
Participants Stefan Aebischer Alrick Deillon Dorian Gambin Yannick Jemmely Andrea Marcacci Michel Yerly	Excusés Aucun
PV N° 3	Etabli par Alrick Deillon

Sommaire des points traités

1. Tâches réalisées et en cours
2. Définition des API générales
3. Définir les groupes définitifs
4. Mise à jour des Issues

TÂCHES RÉALISÉES ET EN COURS

Intervenants

Tous

Discussion

- Implémenter calcul physique
- Analyse tactiques AI
- Etude du controleur
- Préparer modèles IHM
- Communication avec le serveur
- Création d'un Use Case

Conclusions

- Implémenter calcul physique
La tâche en est au stade de démarrage
- Analyse tactiques AI
La tâche en est au stade de démarrage
- Etude du controleur
Etude du système des thicks, définition des états à faire
- Préparer modèles IHM
Presque terminé
- Communication avec le serveur
Démonstration effectuée lors de la séance
Problème pour single player bug, un schéma récapitulatif sera créé
- Création d'un Use Case
Terminé

DÉFINITION DES API GÉNÉRALES

Intervenants

Tous

Discussion

Un contrôleur général va gérer les différentes API à savoir IHM, IA, Physique, Communication, etc.
Il faudrait mettre au clair quelles méthodes seront nécessaires pour chacune des API.

Conclusions

Un schéma récapitulatif sera créé.
Une discussion entre les responsables du contrôleur et les différents responsables des API est prévue pour mettre au point les différentes méthodes nécessaires.

DÉFINIR LES GROUPES DÉFINITIFS

Intervenants

Tous

Discussion

Mettre au clair les responsables des différents API.
Entre-aide si un API avance plus vite qu'un autre, etc.

Conclusions

IHM: Stefan, Alrick
PHY: Andrea, Dorian
NET: Dorian, Andrea
CONT: Yannick
AI: Andrea

MISE À JOUR DES ISSUES

Intervenants

Tous

Conclusions
CF annexe Issues4.pdf

<h1>Projet Kouetron</h1>	Séance: 5 Lieu: C2022 Groupe: 1 Date: 20 avril 2011 Heure: 15h00
Participants Stefan Aebischer Alrick Deillon Dorian Gambin Yannick Jemmely Andrea Marcacci	Excusés Aucun
PV N° 5	Etabli par Alrick Deillon Yannick Jemmely

Sommaire des points traités

1. Création et init de la partie main
2. Communication avec les différents modules
3. Planification

CRÉATION ET INIT DE LA PARTIE MAIN

Intervenants

Tous

Discussion

Création dans le contrôleur
Initialisation dans le contrôleur

Conclusions

- La création du jeu se fait dans le contrôleur général
- Les initialisations se font dans le contrôleur général
- Le contrôleur général sert d'intermédiaire pour toutes les interactions
- Il fournit un accès aux autres modules

COMMUNICATION AVEC LES DIFFÉRENTS MODULES

Intervenants

Tous

Discussion

Le contrôleur doit pouvoir accéder aux différents modules.
Implémenter des méthodes entre les modules et le contrôleur.

Conclusions

- Chaque responsable de module implémente les méthodes nécessaires dans le contrôleur
- Les modules ne communiquent pas directement entre eux, ils passent nécessairement par le contrôleur principal qui dispose de références des autres modules.

PLANIFICATION

Intervenants

Tous

Discussion
-
Conclusions
<ul style="list-style-type: none">• On doit pouvoir créer/rejoindre une partie.• Sélectionner et déplacer les Kouetrons.

<h1>Projet Kouetron</h1>	Séance: 6 Lieu: C2022 Groupe: 1 Date: 04 mai 2011 Heure: 15h00
Participants Stefan Aebischer Alrick Deillon Dorian Gambin Yannick Jemmely Andrea Marcacci	Excusés Aucun
PV N° 6	Etabli par Alrick Deillon Yannick Jemmely

Sommaire des points traités

1. Planification

PLANIFICATION

Intervenants

Tous

Discussion

Chacun fait un tour des prochaines tâches à effectuer

Conclusions

- Stefan: dessiner les Kouetrons
- Alrick: afficher les infos du jeu et vérification des champs du menu
- Dorian: commencer l'implémentation de la physique
- Yannick: continuer le contrôleur
- Tous: commencer la documentation

<h1>Projet Kouetron</h1>	Séance: 7 Lieu: C2022 Groupe: 1 Date: 11 mai 2011 Heure: 15h00
Participants Stefan Aebischer Alrick Deillon Dorian Gambin Yannick Jemmely Andrea Marcacci	Excusés Aucun
PV N° 7	Etabli par Alrick Deillon Yannick Jemmely

Sommaire des points traités

1. Avancement
2. Planification

AVANCEMENT

Intervenants

Tous

Discussion

Chacun fait un tour des tâches/fonctionnalités effectuées récemment

Conclusions

- Physique: mouvements et détecte quand les Kouetrons tombent
- Controler: mise à jour de status, passe au tour suivant
- NET: communication opérationnelle
- IHM: l'ihm est déjà fonctionnelle

PLANIFICATION

Intervenants

Tous

Discussion

Chacun fait un tour des tâches à réaliser.

Conclusions

- Physique: saut, projectiles
- NET: debbugging, implémenter ObjectTrace, remonter les erreurs (connexion et interne), modèle
- Controler: implémenter le tir, gestion des tours, interfaces pour Kouetron et Weapon
- IHM: ajouter un shell à la console, mettre l'onglet "All" des logs en premier
- AI: créer des interfaces, listes d'actions, mode étape par étape, mode distance et vie

<h1>Projet Kouetron</h1>	<p>Séance: 8 Lieu: C2022 Groupe: 1 Date: 17 mai 2011 Heure: 15h00</p>
<p>Participants Stefan Aebischer Dorian Gambin Yannick Jemmely Andrea Marcacci</p>	<p>Excusés Alrick Deillon</p>
<p>PV N° 8</p>	<p>Etabli par Alrick Deillon Yannick Jemmely</p>

Sommaire des points traités

1. Avancement
2. Discussion sur l'IA
3. Planification

AVANCEMENT

Intervenants

Tous

Discussion

Chacun détermine l'avancement de son module

Conclusions

- Core (controler): 80%
- NET: 90%
- IHM: 95%
- Physics: 70%
- AI 10%

DISCUSSION SUR L'IA

Intervenants

Tous

Discussion

Ne pas faire les animations

Stratégies: attaque, défense, neutre, kamikaze, alliance

Avoir une liste des ennemis recherchés qui va influencer les stratégies

Calculer constamment les positions et map pour les stratégies

Déterminer quelle stratégie adopter

Conclusions

- **ATTACK** : Alrick(responsable), shoot le mieux/celui qui a le moins de vie...
- **NEUTRAL**: Andrea(responsable), essaie de tuer le plus proche ennemi
- **KAMIKAZE**: Yannick(responsable)
- **ALLIANCE**: Dorian(responsable)
- **DEFENSE**: Stefan(responsable), se caher/utiliser le teleporter

PLANIFICATION

Intervenants

Tous

Discussion

Chacun fait un tour des tâches à réaliser par personne et par module.

Conclusions

- Yannick: structure de l'ai, mode kamikaze
- Dorian: stratégie alliance
- Stefan: stratégie défense
- Andrea: stratégie neutral
- Alrick stratégie attack
- Tous: créer une interface de constantes

- Gamecore(controler): tester les parties à plusieurs joueurs, gestion des exceptions, setter les traces, début/fin de jeu, currentPlayer
- NET: erreurs/exception
- IHM: angle power, weaponStore stock, input verifier (menu), gestion des erreurs (menu), récupérer infos des joueurs (infosGame)

<h1>Projet Kouetron</h1>	Séance: 9 Lieu: C2022 Groupe: 1 Date: 25 mai 2011 Heure: 15h00
Participants Stefan Aebischer Alrick Deillon Dorian Gambin Yannick Jemmely Andrea Marcacci	Excusés
PV N° 9	Etabli par Alrick Deillon Yannick Jemmely

Sommaire des points traités

1. Discussion sur la visée
2. Discussion sur l'IA
3. Discussion des traces
4. Plannification

DISCUSSION SUR LA VISÉE

Intervenants

Tous

Discussion

Nous avons actuellement deux manières de viser: une avec la souris et une autre via le clavier.
La visée avec la souris est problématique et la visée au clavier n'est pas optimale.
Nous devrions peut-être faire un mix des deux.

Conclusions

- Nous gardons uniquement la visée au clavier
- Nous gardons le HUD du système de visée par souris
- Le HUD est placé à une distance fixe et peut être bougé grâce aux touches directionnelles du clavier
- L'augmentation de la puissance pour le tir se fait grâce à la touche enter du clavier

DISCUSSION SUR L'IA

Intervenants

Tous

Discussion

Comment allons nous gérer l'ensemble.
Fragmentation en divers comportements

Conclusions

- Il faut préparer un contrôleur général pour l'IA
- Chacun continue de travailler sur les différents comportements attribués lors de la précédente séance
- Préparer des méthodes générales communes à tous les comportements

DISCUSSION DES TRACES

Intervenants

Tous

Discussion

Améliorations pour les traces

Conclusions

- Implémenter correctement
- Faire des traces plus simples
- Permettre d'afficher/cacher les traces lorsque la partie est en mode trace

PLANNIFICATION

Intervenants

Tous

Discussion

Définir les tâches pour chaque personne

Conclusions

Alrick

- gérer le stock des armes
- afficher les informations manquantes (vent, tour, clock améliorée)
- afficher les infos des joueurs avec leurs Kouetrons restants
- traiter les erreurs lors de créations des parties
- ajouter un background

Stefan

- changer le système de visée

Yannick

- terminer le contrôleur
- mettre à jour la forge
- préparer l'IA

Andrea

- terminer la physique

Dorian

- traiter les exceptions

Date	Travail en groupe/seul	Activité
23.02.2011	groupe	séance
26.02.2011	seul	Création du schéma « Use case »
02.03.2011	groupe	séance
04.03.2011	seul	Création du schéma « layered »
09.03.2011	groupe	séance
22.03.2011	seul	Etude des calculs de Physique
23.03.2011	groupe	séance
20.04.2011	groupe	séance
02.05.2011	seul	Implémentation des objets Move
03.05.2011	Seul	Return global de PriorityQueue, Move comparable
04.05.2011	groupe	séance
09.05.2011	Seul	Création d'interfaces pour la classe Move et implémentation des methodes
10.05.2011	Seul	Modification de la méthode fall avec un point de départ, correction d'erreurs dans les indexes Ajout du déplacement droite/gauche
11.05.2011	Seul	Implémentation méthode fallTilDeath Nouvelle définition de KouetronMove (damages)
11.05.2011	groupe	séance
11.05.2011	Seul	Correction du facteur d'accélération verticale
12.05.2011	Seul	Analyse des trajectoires envoyées par le server et détection d'erreures possibles dans les calcules
16.05.2011	Seul	Implémentation de la méthode isFalling() pour savoir si le K. tombe Implémentations du saut, test de trajectoire avec serveur
17.05.2011	groupe	séance
17.05.2011	Seul	Implémentation des trajectoires des armes
18.05.2011	Seul	Correction de bugs dans les trajectoires
24.05.2011	Seul	Résolution bugs dans la chute Modification des angles et des damages
25.05.2011	Seul	Résolution de bugs
02.06.2011	Seul	Adaptation de l'accélération selon modification serveur Implémente méthode checkmine Testé implémentation double tick
11.06.2011	Seul	Correction bug array-out-of-bounds
12.06.2011	Seul	Debug
13.06.2011	Seul	Terminé JavaDoc Ecriture de l'introduction, analyse et partie physique de la documentation
14.05.2011	Seul	Ecriture de la conclusion Transcription du journal de bord

Date	Travail en groupe/seul	Activité
23.02.2011	seul	Prise en main de la forge, étude de la donnée, premiers essais de créer une interface graphique avec les classes fournis
25.02.2011	seul	Création du logo « kouetron groupe 1 » et le design du menu
27.02.2011	seul	Création de la structure de l'application sur le SVN, document de « comment installer le SVN sur OS X »
02.03.2011	seul	Création de la classe GameModel, implémentation de l'interface IGameModel (qui était fournis de l'école)
09.03.2011	seul	Création de la méthode rndInit() qui sert à générer un état de jeu random qui peut être dessiné dans l'ihm
12.03.2011	seul	Premier succès dans l'utilisation des classes ihm pour dessiner l'état du jeu (rndInit()). Création des maquettes pour le GamePanel et le menu
25.03.2011	seul	Utilisation du PropertyChangeHub afin de pouvoir recevoir des données du net, shiftView marche maintenant avec le clavier et la souris
22.04.2011	seul	Dessiner les kouetron dans photoshop
23.04.2011	seul	Dessiner les weapons dans photoshop
25.04.2011	seul	Dessiner le landscape (foreground, background) dans photoshop
26.04.2011	seul	Implémentation des images « Landscape » en Java, → updateLandscape(...) qui va transformer les données du serveur en pixel.
27.04.2011	seul	Implémentation des images « kouetron » en Java, on peut maintenant choisir entre 6 races différents, chaque race à 5 états de health.
28.04.2011	seul	Implémentation des images « weapon » en Java, on peut maintenant choisir les différents armes, pas encore tirer (manque la partie du contrôleur)
29.04.2011	seul	Bugfixes, mauvais calcul de l'angle de tir
04.05.2011	seul	Préparer l'ihm pour la Demo pendant la séance
08.05.2011	seul	Dessiner le WeaponStore et d'autres informations supplémentaires dans photoshop (ticks, logo, explosions, viseur)
11.05.2011	seul	séance
16.05.2011	seul	Premier implémentation du viseur, on peut tirer, manque la partie du CTRL
17.05.2011	seul	Problèmes d'implémentation du viseur, pas réalisable au niveau net-serveur. Attendre le CTRL+physique pour qu'ils soient près à implémenter une autre manière de tir (keyboard ?)
29.05.2011	seul	Nouveau mécanisme de tir, cette fois avec le clavier. La souris sert à incrémenter la puissance de tir → l'angle de tir va être modifié par le clavier, plus avec la souris.
01.06.2011	seul	ajour des explosions, JavaDoc de la partie IHM
02.06.2011	seul	création des templates pour la Doc
03.06.2011	seul	optimisation des performances de la partie IHM. Correction des bugs dans IHM (shift view), bullet animation
04.06.2011	seul	code audit sur la partie contrôleur – physique. Recréation de la partie actionlistener avec jemmely
05.06.2011	seul	Bugfixes dans IHM (explosions)

Dorian Gambin

Date	Travail en groupe/seul	Activité
27.03.2011	seul	Première version du module NET Début d'interaction IHM <-> NET
06.04.2011	seul	Implémentation d'un handleMessage afin d'identifier un message réceptionner
26.04.2011	seul	Refonte du module NET. Thread MessageReceiver. NetworkListener. MessageSender
27.04.2011	seul	Introduction du GameParamter dans le module NET. Remplacement définitif du PropertyChangeListener
28.04.2011	seul	Introduction des interfaces interne et externe du NETController
29.04.2011	seul	Résolution d'un bug lors de la création du NET
8.05.2011	seul	Résolution de la mise à jour du landscape dans le modèle
10.05.2011	seul	Organisation des méthodes dans le modèle
11.05.2011	seul	Ajout de l'option mettant fin au tour en cours. Touche Q
12.05.2011	seul	Implémentation du SinglePlayerMode de IHM -> NET
13.05.2011	seul	Correction d'un bug dans MessageReceiver
02.06.2011	seul	Traitement des exceptions dans le module NET Debug mode TestLandscape implémenté. Affichage dans la console des logs du NET
03.06.2011	seul	Modification du traitement des traces Correction de AIM_UP et AIM_DOWN, limitation inférieur et supérieur d'angle JavaDoc pour le module NET et pour le Model
04.06.2011	seul	Création d'une IA effectuant des tirs au bazooka Implémentation de méthodes pour calculer les paraboles de tirs
07.06.2011	seul	Correction de l'implémentation du NETListener pour des meilleures performances
12.06.2011	seul	Création de tests pour le module NET Création de la classe Geometry et JavaDoc Implémentation du démarrage du jeu par ligne de commande

Alrick Deillon

Date	Travail en groupe/seul	Activité
02.03.2011	seul	Prise en main de la forge
02.03.2011	seul	Création du modèle pour les PVs
09.03.2011	seul	Création des premiers PVs
22.03.2011	seul	Configuration définitive de SVN
23.03.2011	seul	Démarrage de la création du menu
09.04.2011	seul	Développement du menu, première version lançable
12.04.2011	seul	Transformation du menu, plusieurs JPanel au lieu de JFrame
12.04.2011	seul	Création des listeners ainsi que des actions liées
04.05.2011	seul	Prise en charge des actions du listeners avec le contrôleur principal
11.05.2011	Seul	Création des Logs avec plusieurs onglets en fonction des messages
11.05.2011	Seul	Changement de l'apparence de la console
14.05.2011	Seul	Changement des Logs, ajout de l'autoscroll
15.05.2011	Seul	Ajout d'un shell dans la console
21.05.2011	Seul	Création du WeaponStore
29.05.2011	Seul	Implémentation du stock armes
30.05.2011	Seul	Input Verifier sur le menu
30.05.2011	Seul	Création des fenêtres de chargement lors de créations de parties
30.05.2011	Seul	Ajout d'un élément pour signaler à qui le tour est de jouer
31.05.2011	Seul	Création d'un tableau pour les joueurs ainsi que leurs Kouetrons restants
31.05.2011	Seul	Affichage des infos du vent et remaniement des infos du jeu
02.06.2011	Seul	Ajout d'un nouveau background pour le jeu
03.06.2011	Seul	Ajout d'input verifiers pour le menu
03.06.2011	Seul	Changement de certains labels/boutons du menu
04.06.2011	Seul	Traitement des erreurs lors de création de parties
05.06.2011	Seul	Javadoc
08.06.2011	Seul	Ajout d'un système pour afficher des messages sur l'écran de jeu
12.06.2011	Seul	Javadoc
12.06.2011	Seul	IA : sniper et Kamikaze
12.06.2011	Seul	Correction bug images lors d'export jar

Date	Travail en groupe/seul	Activité
16.02.2011	seul	Création des packages de la structure de l'application Test du SVN
19.02.2011	seul	Analyse du fonctionnement du GameCore
22.03.2011	seul	Création des classe GameCore
24.03.2011	seul	Réorganisation des tâches sur la forge Création de la planification
26.03.2011	seul	Création d'un prototype sur papier
30.03.2011	seul	Création d'une énumération pour les différents état du jeu
01.04.2011	seul	Ajout des méthodes de gestion du timer
07.04.2011	seul	Ajout des méthodes create/join Game
11.04.2011	seul	Création d'un network listener pour gérer les messages entrant du serveur Ajout d'un moyen de bloquer le GameCore pour attendre le réseau.
28.04.2011	seul	Création d'un objet contenant les paramètres du jeu Ajout d'un nom de joueur et nom de partie aléatoire par défaut pour accélérer les tests
01.05.2011	seul	Implémentation du PropertyChangedHub pour les messages du réseau
04.05.2011	seul	Résolution d'un bug dans le timer
09.05.2011	seul	Création des classes et interfaces nécessaire pour la physique
10.05.2011	seul	Résolution d'un bug dans la gestion des évènements du clavier
11.05.2011	seul	Implémentation des méthodes d'envoi des données sur la serveur Mise à jour du modèle à la réception d'un ActivePlayerNfy
12.05.2011	seul	Création des classes nécessaire aux shoots pour le déplacement des projectiles Prise en compte des évènements AIM_UP/DOWN_FAST Réalisation d'un nouveau système de communication avec le NET
13.05.2011	seul	Implémentation du shoot Correction d'un bug avec les timers
15.05.2011	seul	Initialisation des positions du projectile pour un kouetron
16.05.2011	seul	Implémentation de l'action jump
18.05.2011	seul	Correction de bug lorsque le kouetron tombe Séparation des kouetronMove et WeaponMove Réorganisation des méthodes Traitement du message de type GameJoinNfy
29.05.2011	seul	Tentative d'implémentation des traces Commentaire de code
30.05.2011	seul	Amélioration du EventHandler
01.06.2011	seul	Résolution de bug dans la méthode setAimAngle Création d'une méthode permettant de récupérer le kouetron sélectionné
02.06.2011	seul	Ajoute de limite pour l'angle de visée Commentaire des méthodes
03.06.2011	seul	Tentative de résolution de bug dans les IMove
05.06.2011	seul	Amélioration des états du jeu