Itération 1 (MVC) :

Nous avons fait le projet, mais nous n’avons pas respecté les consignes au niveau des architectures et des patterns MVC, ce qui a nous a obligé de (tout) refaire le projet

Itération 2 (JAVAFX):

La modification de l’itération 1 suite à votre remarque concernant l’architecture MVC et le design pattern Observer/Observable a été finalisé ces derniers jours et l’entame de l’itération2 a été tardive pour bien avancer.

Nous avons commencé à faire l’itération 2 mais le problème rencontré est au niveau du contrôleur, on n’arrivait pas à afficher le labyrinthe2D en utilisant observer/observable.

Itération 3(Timeline) :

C’est le projet où je (Sona) commence à faire tout seul, mon binôme a dû malencontreusement commencé à lâcher le projet pour d’autres occupations. J’ai fait beaucoup de bricolage pour faire en sorte que les fantômes puissent continuer tout droit tant qu’ils ne rencontrent pas le mur, ces bricolages m’ont par la suite causé quelques soucis dû à ses manques de flexibilités et portabilités.

Itération 4 (Composite) :

Les composites m’a causé beaucoup de problème à cause de l’architecture de mon jeu, j’ai appris avec cette itération à créer des objets de manières dynamiques ce qui a rendu beaucoup plus faciles pour les manipuler les objets et a contribué simplement largement à gérer les actions à entreprendre dans le futur.

Itération 5 (Memento) :

Dans cette partie, je me suis vraiment embêté à faire une copie correcte pour le labyrinthe. J’ai fait beaucoup de test, pour à la fin arriver à faire une copie.

Itération 6 (Libre) :

J’ai fait le son, et le menu. Le menu m’a demandé un peu d’astuce pour le réaliser.

En conclusion, ce projet m’a appris beaucoup de chose et j’ai passé de bons moments à développer les réflexes d’un programmeur comme par exemple consulter le net, tester le programme, comprendre les différentes erreurs, même si parfois la difficulté est surtout que ce n’est pas toujours facile de trouver des réponses sur le net. Mais en global, c’était très enrichissant.

NB : il faut souvent appuyer sur Clean and Build the projet, car il y apparait une erreur de rafraichisse.