Projet d’Algorithmie

Lorsque l’on lance le jeu.cs c’est tout le jeu qui se lance tous d’abords, on peut voir que l’on nous demande si l’on souhaite afficher les différentes fonctions qui ont été programme comme l’histoires de notre projet mais aussi le dictionnaire trier et aussi le nombre de mots par lettres de l’alphabet.

Ensuite une autre étape arrive celle de savoir de renseigner le nom des joueurs 1 et 2 qui seront donc lu par la console et enregistrer pour la suite de la partie. Suivit de cela,

Maintenant, est venue le moment de choisir si la grille du plateau voulait être générer aléatoirement ou en utilisant le fichier texte.csv qui servait d’exemple. Deux cas ce présentent donc a nous car si le choix aléatoire est choisi nous avons la possibilité de choisir la dimensions de la grille et d’enregistrer la grille du plateau dans un fichier sauvegarde.csv ce qui permettrais éventuellement de le réutiliser par la suite.

A ce moment-là, c’est au tour de la fonction Timer d’arriver, elle se lance automatiquement après avoir commencé le jeu mais aussi après avoir rentré la durée souhaiter de la partie et du temps par tour. Le jeu est prêt et c’est au tour du premier joueur de rentrer son mot qui sera automatiquement convertit en majuscule. Après que le mot soit rentré dans le temps impartie, c’est au rôle de la fonction recherche dictionnaire pour savoir si le mot existe dans le dictionnaires qui a été trier auparavant avec un quicksort et juste après c’est la fonction rechercheplateau qui permet de vérifier si le mot appartient bien a la grille. Il y a donc une mise a jour de la grille du plateau qui vas faire descendre les lettres la ou il y a des trous grâce à la fonction majplateau.

Dans le cas où les deux conditions ne sont pas remplies, l’on redemande un mot valide et sinon le timer se termine et donne le tour au deuxième joueur qui répète la même opération.

En parallèle, il y a la création des scores qui récupères au fur et a mesure les valeurs a ajouter pour chaque joueurs en fonction des mots rentrer. De plus, il y a la création d’une liste de motT qui recueille tous les mots trouver par le joueur en question.

A la fin du timer de la partie, la partie s’arrête et il y a un affichage qui permet de savoir le joueur qui a gagné et surtout de connaitre le résumer de la partie avec le score exacte et les listes de mots trouver au cours de la partie.

Le projet dans la globalité c’est bien passer et nous a appris un paquet de chose comme le faite qu’il faut faire des fichiers de backups car nous avons perdu tous nos fichiers suite à une sauvegarde écrasées. On a donc appris de nos erreurs et nous fonctionnons maintenant avec GIT et GITHUB pour faciliter la programmation et les commits de sauvegarde.

Paul Reymond et Amaury Kemlin