Rapport de Suivi de Projet – Bataille Navale

**Avancement de la Conception**

Durant la séance dernière, Nous avons réalisé d'importants progrès dans la phase de conception de notre projet. Notre modèle de classes UML est désormais bien établi, offrant une vue d'ensemble solide de la structure de notre système de jeu de stratégie maritime.

Classes de Base : Les classes Player, Board, Cell, et Boat ont été définies, chacune avec leurs attributs et méthodes spécifiques qui se rapportent aux fonctionnalités de base du jeu. Ces classes constituent le socle sur lequel repose toute l'interaction dans le jeu.

Fonctionnalités des Joueurs : Avec des attributs tels que player1 et player2 dans la classe Player, nous avons posé les fondements pour la gestion de multiples joueurs dans une session de jeu.

Gestion de la Grille de Jeu : La classe Board possède des méthodes telles que getCell et setBoard, permettant une manipulation efficace des grilles de jeu qui sont centrales à l'expérience de jeu.

Détails de la Cellule : Chaque Cell représente une cellule sur le plateau de jeu, avec des attributs qui déterminent si la cellule a été visée par un tir et si elle est visible pour l'adversaire, ajoutant ainsi une couche stratégique au jeu.

Intelligence Artificielle : L'introduction de la classe PlayerComputer indique notre initiative pour intégrer un adversaire contrôlé par ordinateur, ajoutant de la variété et de la rejouabilité au jeu.

Interface Utilisateur : La classe Menu montre notre engagement à créer une interface utilisateur intuitive, avec des méthodes pour afficher le menu et gérer les sélections de l'utilisateur.

Variété des Bateaux : La diversification des types de bateaux, représentée par les classes Porte\_Avion, Bous\_Martin, Croiseur, Torpilleur, et Contre\_torpilleur, enrichit l'arsenal disponible pour les joueurs et augmente la profondeur stratégique du jeu.

**Mise à Jour du Diagramme de Gantt**

Conformément à l'évolution de notre projet, nous avons effectué une mise à jour complète de notre diagramme de Gantt.

Les tâches liées à la conception des classes ont été ajustées pour refléter l'état actuel de leur développement.

Les durées des tâches ont été réévaluées et modifiées pour correspondre au progrès réel.

Les dépendances entre les tâches ont été mises à jour pour représenter toute nouvelle relation identifiée pendant la phase de conception.

De nouvelles tâches, découvertes au cours de l'implémentation, ont été ajoutées au diagramme.

La version mise à jour du diagramme de Gantt a été partagée avec l'ensemble de l'équipe pour assurer la transparence et la cohérence des efforts de développement.

**Conception et Début d'Implémentation**

La phase de conception ayant été achevée, notre équipe a entamé l'implémentation du code Java nécessaire à la réalisation du projet. Cette étape cruciale s'est cependant heurtée à plusieurs difficultés, principalement liées à l'utilisation des environnements de développement.

**Problèmes Rencontrés**

Difficultés avec Eclipse : Notre IDE principal, Eclipse, a présenté des complications majeures lors de la configuration. Malgré de multiples tentatives et l'exploration de diverses solutions, ni moi ni les autres membres de l'équipe n'avons réussi à le configurer correctement. Cette situation a entraîné un ralentissement notable du travail.

Transition vers IntelliJ IDEA : Face à l'incapacité de résoudre les problèmes avec Eclipse, la décision a été prise de migrer vers IntelliJ IDEA. Nous avons opté pour ce changement dans l'espoir d'une configuration plus aisée et d'une amélioration de la coordination et de l'efficacité du travail en équipe.

Difficultés avec Visual Studio Code : En plus des problèmes avec Eclipse, nous avons également rencontré des difficultés avec Visual Studio Code. Des erreurs incompréhensibles s'affichaient, et notre capacité à les résoudre était limitée, ce qui a further retardé notre progression.

**Avancement de l'Implémentation**

Malgré ces obstacles, nous avons réalisé des progrès significatifs dans l'implémentation de notre modèle. Les classes "Boat", "Player", et "Cell" sont en grande partie développées. Actuellement, notre attention se porte sur la classe "Board", essentielle à la finalisation du projet.

**Objectifs à Court Terme**

Notre priorité immédiate est de terminer l'implémentation de toutes les classes nécessaires et d'assurer la compilabilité de notre modèle. Cette étape est cruciale pour passer aux phases de test et de débogage.

**Conclusion**

Malgré les défis techniques rencontrés, notre équipe reste déterminée à surmonter ces obstacles. Le passage à un nouvel IDE représente un tournant prometteur pour la suite du projet. Nous sommes confiants dans notre capacité à résoudre les problèmes restants et à mener le projet à terme dans les délais prévus.

**Appréciation à propos du Gantt**

Notre projet progresse de manière dynamique, avec une gestion réactive face aux retours et aux remarques reçu.

Des ajustements significatifs ont été apportés au planning initial, démontrant ainsi notre flexibilité et notre capacité à nous adapter aux exigences du projet.

Les modifications apportées comprennent l'extension des délais de la phase de développement pour garantir la qualité et la robustesse du rendu final. De plus, l'ajout de sous-tâches spécifiques a permis une répartition plus précise des responsabilités au sein de l'équipe, favorisant ainsi une meilleure coordination.

Il est également important de noter que lors de la séance du 12 mars, notre équipe a rencontré un obstacle technique lié à l'utilisation d'Eclipse, un IDE crucial pour le développement du projet. Cependant, grâce à notre collaboration et à notre résolution proactive des problèmes, nous avons pu trouver une solution efficace, évitant ainsi tout retard significatif sur notre planning.

En résumé, ces ajustements et notre capacité à surmonter les obstacles rencontrés témoignent de notre engagement envers la réussite de ce projet. Nous restons déterminés à maintenir cette dynamique positive tout au long du processus de développement, garantissant ainsi un rendu de qualité.