# Compte rendu

Au cours de ce projet, j'ai eu l'opportunité d'appliquer les connaissances théoriques acquises en cours à un cas pratique réel, celui de la création d'une application de génération de grilles de mots fléchés. Cela m'a permis de comprendre l'importance de la phase de conception dans le développement d'un logiciel et de voir comment les concepts théoriques se traduisent dans la pratique.

Cependant, j'ai également rencontré des défis et des obstacles qui m'ont permis de tirer des leçons précieuses. L'un des principaux problèmes que j'ai rencontrés était lié à une conception insuffisante et à une vision globale limitée du projet. En négligeant la phase de conception, j'ai dû faire face à des difficultés lors de la phase de développement. J'ai réalisé que sans une conception solide et bien pensée, le développement peut devenir chaotique et inefficace.

De plus, je n'avais pas pleinement compris l'importance des tests unitaires avant de commencer le développement. Cette négligence a entraîné des problèmes lors de la phase de développement, car sans tests unitaires, il est difficile de vérifier si le code fonctionne comme prévu et de détecter les erreurs et les bugs. J'ai appris que les tests unitaires sont un élément essentiel du développement de logiciels et qu'ils doivent être pris en compte dès le début du projet.

Enfin, en raison de tous les problèmes auxquels j'ai dû faire face durant le développement, il est évident que je n'ai pas pu terminer le projet dans son intégralité. En effet, je n'ai pas pu commencer le développement de l'interface graphique, une composante essentielle pour rendre l'application utilisable et interactive.

De plus, un autre défi majeur que j'ai rencontré était la mise en place du patron de conception Modèle-Vue-Contrôleur (MVC). Le patron MVC est une méthode qui sépare l'application en trois composantes interconnectées : le Modèle (qui gère les données et la logique métier), la Vue (qui présente les données à l'utilisateur) et le Contrôleur (qui gère l'interaction entre le Modèle et la Vue). C'est un patron de conception largement utilisé qui aide à organiser le code de manière plus efficace et à rendre l'application plus maintenable.

Malheureusement, en raison des difficultés rencontrées lors de la phase de développement, je n'ai pas réussi à mettre en place le patron MVC de manière efficace. Cela a eu un impact sur l'organisation de mon code et a rendu le développement plus difficile.

En rétrospective, je réalise que la mise en place du patron MVC aurait dû être une priorité dès le début du projet. Cela aurait aidé à structurer mon code de manière plus efficace et à séparer les différentes préoccupations, rendant le développement plus gérable.

En conclusion, bien que ce projet ait été une expérience d'apprentissage précieuse, il a également été une leçon sur l'importance d'une bonne conception, de la mise en place de tests unitaires et de l'utilisation de patrons de conception efficaces comme le MVC. Ces leçons seront certainement prises en compte dans mes futurs projets de développement de logiciels.

En dépit des défis rencontrés, je considère ce projet comme une expérience d'apprentissage précieuse. Il m'a permis de mettre en pratique mes connaissances théoriques, de comprendre l'importance de la conception et des tests unitaires, et de développer mes compétences en développement de logiciels. Je suis convaincu que les leçons que j'ai tirées de ce projet me seront bénéfiques dans mes futurs projets de développement de logiciels.