

16/09/21

Géniologie

TD1 - Semaine du 13/09

STEFANOS

ALEXANDRE

21905831

Partie 1: Liste des problèmes/difficultés: Projet de jeu Blackjack

- 1- Utilisation de Github: au départ, on ne savait pas tous utiliser les commandes de base de git: clone, pull, push, commit, add, etc. C'était la première difficulté à laquelle on s'est heurté. Problème technique: ~ 1h/personne  
C-directe: problèmes lors du partage de fichiers
- 2- Comprendre l'importation de la librairie utilisée dans l'IDE (eclipse): on avait déjà utilisé eclipse pour programmer en C mais pour notre projet, on avait besoin d'eclipse pour de la programmation Java. Donc l'utilisation au niveau de l'exécution et de l'arborescence. De plus, il fallait que l'on différencie plus que l'on comprenne la librairie que nous avons importé dans notre projet. Problème technique: ~ 2h/personne
- 3- Maîtriser l'utilisation de notre librairie Java: nous avons pris beaucoup de temps à comprendre et ensuite à savoir utiliser les différentes classes et les différentes fonctions de la librairie qu'on a utilisée. Problème technique dans notre code: ~ 10h/personne
- 4- L'organisation de l'écran de jeu: il fallait que les cartes soient bien placées sur le fond: la table de Blackjack. Ce n'était pas une grosse difficulté mais cela nous a pris beaucoup de temps pour ce que c'était. Problème technique: ~ 3h/personne.



5 - Les animations : nous avons fait des animations des cartes lorsqu'elles sont retournées sur la table. C'était la première que l'on utilisait certains types de fichiers (.pack par exemple).  
Problème technique : 2h/personne.

6 - Création de l'exécutable utilisateur du jeu :  
L'exportation de tout notre code à travers fut le plus gros problème que l'on avait rencontré. La plus grosse difficulté était que l'on ne comprenait pas d'où venait l'erreur on ne comprenait pas les messages d'erreur non plus. Problème de connaissances : ~12h/personne

7 - L'organisation et la communication : on a eu du mal parfois à se mettre d'accord sur quand travailler et sur le choix du langage utilisé. Ce n'était pas un grand problème car on se connaissait tous les quatre. On était confiné donc on avait du temps et on était déjà habitué à travailler ensemble sur un projet discord. L'organisation et la communication ont été des petits problèmes lors de notre projet. Problème d'organisation et matériel : ~4h/personne

- Les conséquences directes et indirectes sont pour la plupart dans la 2<sup>e</sup> partie après un oubli de ma part.
- Problèmes techniques : 1, 2, 3, 4 et 5
  - Problème de connaissances : 6
  - Problème de matériel et d'organisation : 7
  - Temps coûté au total : ~ 34h/personne



## Partie 2: avec Constant COINTE 21906071

1. Utilisation de Github : on aurait pu éviter cet temps perdu en se renseignant plus tôt. Toutefois, c'était une étape presque obligatoire.
- 2-3. On aurait pu gagner du temps avec plus d'expérience mais étant donné le fait que c'était.
4. On aurait pu se renseigner en testant d'autres jeux de BlackJack afin de savoir comment mettre en avant ce qui était important dans le menu de jeu. Conséquence indirecte : on a mis en place des fonctions et des données qui n'étaient pas aux normes des dernières mise à jour.  
Conséquence directe : on a dû les remplacer et on a perdu du temps.
- 5-6. Sachant que ces deux difficultés étaient par rapport au langage Java. On aurait évité beaucoup de temps de recherches en posant des questions à notre professeur de programmation en Java ou à notre référent. Conséquence indirecte : mise en place de certaines fonctions qui provoquaient des erreurs de compatibilité avec d'autres.
7. On a beaucoup travaillé en binôme ou en trinôme et je pense que rajouter des créateurs à 4 auraient permis de mieux s'organiser et faire des vraies mises au point.  
Conséquence directe : il est arrivé que l'on



soit plusieurs à travailler sur les mêmes fichiers  
alors que si on s'était mis d'accord à l'avance,  
on eût peut-être mieux réparti le travail.

### Bilan sur la Partie 2 avec Constant :

Nos deux projets sont différents sur 2 points  
principaux (le résultat attendu et le nombre de  
personnes impliquées dans le projet). Le fait que dans  
le groupe de Constant, ils étaient 8 à coopérer,  
cela m'a donné une autre vision de l'organisation  
de groupe et comment éviter certains problèmes.