



IA PARABOX

ABOU KHALIL Brian
ACHACH Ziad
BHATTI Ali
EL MAOULOU Talubna
OUARET Marwane

Répartition des rôles

Brian : Pile dans map, partie récursive de map et création de niveau

Ziad : quasi totalité de l’affichage graphique

Ali : map classique, partie récursive de map, gestion de fichier (partie récursive) et Interfaces

Talubna : Résolution de chemin, Matrix.java

Marwane : Gestion de fichiers, keyPressed dans l’affichage graphique, partie récursive de map, et map classique

Point Fort	Point Faible
<ul style="list-style-type: none"> • Communication et entraide dans le groupe • Motivation et implication des différents membres du groupes • Organisation et partage des tâches (Mindmapping et Brainstorming) • Assemblage des travaux en communs 	<ul style="list-style-type: none"> • Pas atteint tous nos objectifs : on a pas plusieurs objets récursifs et résolution de chemin pas terminé • Manque de maîtrise de GitLab

Difficultés rencontrées

La plus grandes difficultés, que le groupe ait rencontré, est la correction des potentiels erreurs de la mécanique de jeu ou de l'affichage de la map, cependant nous avons réussi quand même grâce à de nombreuses solutions de palier aux problèmes rencontrés. Mais nous avons aussi eu des difficultés dans les points suivants :

- Swing compliqué à prendre en main
- Manque de temps
- Manque de maîtrise Git
- Débuggage

Solutions

- **Aide Internet** : Documentation Java, Tutorial Git, Vidéo youtube explicative, ou encore forum tel que StackOverflow
- **Détection Terminal** : Localisation des méthodes / variables problématique à l'aide de `System.out.println()`
- **Travaux collectifs** : Concertations entre plusieurs membres du groupe pour résoudre le/les problèmes
- **Trâces des algorithmes** : Dessins sur paint ou sur papier afin de permettre de visualiser les lignes de code exécutées
- **Test** : Lancement du jeu et testing de tous les mouvements / situations que l'on pourrait rencontrer dans le jeu.