

Rapport : Ali BHATTI 12105985

Après que nous avons discuté et réfléchi ensemble afin de se mettre d'accord sur comment nous allions coder le jeu et son fonctionnement, j'ai principalement travaillé sur Map.java, j'ai géré les attributs, implémenté le constructeur et les déplacements de la version classique du Sokoban. Ensuite, au moment où l'on a commencé à travailler sur la partie récursive, j'ai dû réadapter le constructeur de Map, mais aussi implémenter RecMap.java, qui représente l'objet récursif, où j'ai implémenté le constructeur, j'ai notamment dû pour cela ajouter la méthode rechercheDispoRec à Map.java. J'ai ensuite aussi travaillé avec Marwane sur la gestion de fichiers. Il avait déjà implémenté entièrement la version classique et dans un premier temps, nous avons fait une classe RecFichier.java héritant de Fichier.java, avant de finalement supprimer RecFichier pour simplement adapter Fichier en une version récursive. Dans une moindre mesure, j'ai implémenté des classes enum, des petites méthodes (les get), le MakeFile, créer le dépôt Git ou encore généré et choisi avec Marwane l'univers graphique via l'AI Midjourney. J'ai aussi régulièrement passé beaucoup de temps à aider au débogage de mes codes et des codes des autres membres du groupe. Je me suis aussi chargé des interfaces (MapInterface.java et FichierInterface.java). Enfin, dans les derniers jours, j'ai aidé Talubna pour la partie de la résolution de chemin que nous n'avons pour l'instant pas encore terminée malheureusement, en effet j'ai codé la méthode modifierCoordRes(int[] tab), qui récupère les coordonnées d'arrivée pour déplacer le joueur au bon endroit, cette méthode étant utilisée après que la classe Resolution.java de Talubna est vérifiée qu'un chemin existe vers ce point d'arrivée.

Aujourd'hui, si je devais refaire le projet, je pense qu'il y a plusieurs détails qui aurait sans doute pu bonifier mon travail, par exemple, je pense que j'aurais utilisé des clefs SSH pour le projet, chose que je n'est pas faites au moment où j'ai créé le dépôt Git, car je n'avais pas encore les connaissances de SSH vu par la suite en administration système. Je pense aussi que niveau code, j'aurais pris le temps de bien tout commenter au fur et à mesure afin de donner plus de clarté au code.

Finalement, je ne tire que du positif de ce projet. En effet, c'est la première fois que je fais un projet et il m'a conforté dans le fait que j'aime l'informatique et le code. Ce projet m'aura permis d'améliorer mon niveau de java, mais aussi de programmation en général comme avec le débogage. Le fait de devoir organiser un projet avec plusieurs fichiers et se faire un schéma des différentes classes et leurs liens et utilisations (mind mapping) a été intéressant pour moi. J'ai pu ainsi apprendre à travailler en groupe, via Git sur lequel je n'avais jamais travaillé. J'ai beaucoup aimé le fait de coder quelque chose pour un projet plus concret et pas simplement pour des exercices théoriques et de mettre à l'œuvre toutes mes connaissances acquise depuis plus d'un an maintenant. Je suis fier du jeu qui me plaît et ressemble à ce que je m'étais imaginé au début du projet.