

Contribution

En ce qui me concerne, au commencement j'ai contribué intégralement à la lecture de fichier et à l'enregistrement dans un autre fichier des mouvements effectué par le joueur ainsi que l'affichage dans le terminal. Une fois effectué j'ai pu aider Ali à la conception des mécaniques de jeu dans Map.java, à KeyListenser dans l'interface graphique et aider Ziad à l'actualisation graphique du niveau. Par la suite j'ai grandement aider sur le debuggage des mécaniques de jeu.

Une fois le sokoban classique fonctionnel, nous nous sommes lancés sur le sokoban récursif. J'ai modifié avec l'aide d'Ali "Fichier.java" afin de l'adapter pour les niveaux récursif. Je me suis occupé avec l'aide de Brian sur toutes l'implémentation des mécaniques du bloque monde et la liaison des piles du monde et de son bloc-monde, Brian principalement toutes les situations que l'on pourrait rencontrer et moi principalement sur tous les déplacement ainsi que les disparitions / apparitions entre les 2 mondes.

Sur l'ensemble du projet j'ai programmé la fonction keyPressed qui permet d'assembler toutes les fonctions du jeu pour avoir un jeu fonctionnel.

Reflexion personnel

Les seules choses que j'aurai fais si je pouvais refaire depuis le début c'est d'ajouter plus de commentaire et donner des noms de variables / méthodes plus explicites et explorer GitLab et son fonctionnement dès le début.

En ce qui concerne l'organisation et le travail commun je n'aurais rien changé mis à part organiser plus de réunions

Retour d'experience

Globalement, j'ai trouvé que nous avons une excellente communications sur l'avancer des tâches personnelles, nous n'avions pas de difficulté à les assembler. La tâche la plus compliquée est le début de projet car malgré notre brainstorming, nous ne pouvons pas voir concrètement l'avancée de notre travail. Je suis maintenant plus à l'aise en conception d'algorithme et en JAVA.

J'ai aussi apprécié travailler en groupe avec des personnes serieuse et compétante, nous n'avions pas perdu de temps à refaire le travail de l'autre. Faire un projet en partant de rien a été l'experience la plus enrichissante depuis mon arrivée à l'université et semble se rapprocher du monde professionnel

Pour conclure je suis fier d'avoir fait un jeu fonctionnel et qui me plait.