

Contribution

- Participation à la réflexion commune afin de se mettre d'accord sur le fonctionnement du jeu IA_PARABOX (déplacements, interface graphique, objet récursif, etc.)
- Implémentation de la pile, qui permet d'effectuer la commande ctrl + z (ou BACK), plus une série de plusieurs tests additionnels pour régler les quelques soucis par rapport à la pile.
- Implémentation de la classe RecMap, et de toutes les modifications à faire dans Map.java afin de pouvoir utiliser un Bloc-Monde dans notre classe Map (conditions pour bouger un bloc monde, rentrer dans le bloc monde, en sortir, faire rentrer un bloc dans le bloc monde, etc. Pour tous les cas possibles) et j'ai aidé Marwane à ensuite modifier les déplacements qui avaient été implémentés pour Map avant afin qu'ils fonctionnent avec le nouveau Bloc Monde créé et à vaguement modifier la pile de sorte qu'elle fonctionne pour RecMap aussi.
- Pour finir, j'ai imaginé et créé par moi-même les niveaux du jeu IA_PARABOX

Reflexion personnel

Si je pouvais recommencer le projet avec mes connaissances actuelles j'aurais :

- Planifié plus régulièrement des réunions pour évaluer l'avancement du projet et prendre des décisions en conséquence.

Retour d'expérience

J'ai appris à travailler en groupe sur un gros projet qui a duré plusieurs mois, ce que je n'avais jamais fait avant, et ce pour quoi il a fallu beaucoup de communication, de travail d'équipe, et d'entraide.

J'ai également beaucoup évolué en java et en Programmation Orientée Objet, car pour ce projet j'ai utilisé ce que j'ai fait en POO au S3 constamment, et ce que je considérais comme des connaissances avant sont devenus des réflexes aujourd'hui. Rien que pour ces deux points, je considère ce projet comme une expérience très positive.