

RAPPORT PROJET GAME4J

Amaury Palisson
Youcef Nessah
Nicolas Lamarque
Marwane Kadri

Difficultés rencontrées :

Grande difficulté à respecter le planning, nous avons abandonné le projet pendant 3 semaines à cause des partiels, nous n'avions pas prévu d'être aussi débordés. En conséquence, nous avons effectué un gros rush lors de la dernière semaine, sans faire valider notre code par le professeur encadrant.

Difficulté à respecter les diagrammes UML initiaux, nous avons dû faire plusieurs d'aller-retour entre le code et les diagrammes. Plus le nombre de fonctionnalités du jeu augmentait plus nous avons dû décomposer les méthodes en plusieurs sous-méthodes, nous avons aussi dû déplacer certaines méthodes vers d'autres classes. Lors de l'implémentation de l'interface graphique nous avons dû beaucoup modifier le code, en ajoutant plusieurs nouvelles méthodes et en modifiant certaines pour pouvoir les intégrer aux Controllers.

Nous avons rencontré beaucoup de soucis avec l'utilisation du scene Builder, par exemple pour afficher des ImageView, à chaque fois que l'on lançait le code les images ne s'affichaient pas. Nous avons alors décidé d'initialiser toutes les imageView via les différents Controllers.

Nous avons eu du mal à concilier les différents bouts de code quand différentes personnes travaillaient sur des fonctionnalités différentes. A certains moments, deux personnes modifiaient la même classe, et nous devions arranger le code manuellement par méconnaissance des fonctionnalités de git.

Mission par mission :

-Les missions 1 à 3 étaient relativement faciles, pas trop de soucis.

-La mission 4 qui consistait à afficher les chemins était la plus compliquée à faire, nous l'avons repoussée jusqu'au dernier moment. On a opté pour un algorithme récursif qui parcourt en profondeur le tableau, plutôt qu'en largeur (comme recommandé par les algorithmes du plus proche chemin).

-La mission 5 qui consistait à créer les sauvegardes s'est fait rapidement et le code a été réutilisé pour faire l'historique (mission 6).

-Nous avons aussi repoussé la mission 7, une fois que nous avons codé les algorithmes de la mission 4, cette dernière s'est faite automatiquement.

-La mission 8 était longue, beaucoup de calculs à effectuer, la principale difficulté était dans la manipulation des tableaux et du pré processing en général. On est cependant allé relativement rapidement, car nous étions familiers avec l'algorithme des k-proches voisins.