**Rapport du 17/01/2020**

Lors de la dernière séance, j’avais avancé sur mon code plus précisément la liste de toute les méthodes et variables dont j’aurais besoin. Mais je me suis vite aperçu que Notepad++ était, certes un bon éditeur de code, mais rien qu’avec mes premières librairies la gestion et l’organisation du projet étaient chaotique. Ainsi, lors de cette séance nous avons chercher un logiciel permettant une meilleure gestion du projet (et de nos codes surtout pour le long termes). Ayant déjà installer Eclipse pour nos cours de Java, on s’est aperçu qu’il existait aussi un package pour le développement en c++, et Eclipse nous proposait même la création d’un projet Arduino. Ainsi lorsque l’on crée une nouvelle classe, l’éditeur crée automatiquement les fichiers « .h » et « .cpp » ce qui nous facilité la tâche et nous permettait un gain de temps mais il nous montré aussi toute les classes déjà crée, leurs relations, leurs affections etc…

Par la suite nous avons finit l’assemblage de nos pièces pour la modélisation de la gameduino.

Par la suite il a fallu présenter notre projet à nos professeurs, ce qui m’a permis de comprendre que nous étions un peu en retard au niveau du code, j’ai donc opté pour une nouvelle stratégie. Au lieu de m’attaquer directement sur le jeu le plus « dur » niveau code, je vais d’abord faire le jeu snake, pour d’une part bien comprendre la gestion de collision, des listes et de la mémoire en c/c++ sur un jeu plus simple, mais aussi pour avoir un rendu plus avancé (voir même fini) pour la journée porte ouverte qui aura lieu le 6 février et la base du code au niveau de la collision pour le jeu pacman. Ainsi le reste de la séance j’ai rétabli la liste des variables et méthode dont j’ai besoin et avancé sur le code.