

# Résumé TPI

---

## Situation de départ

Mon Travail Pratique Individuel a commencé le 24 mai 2020 avec la réception du cahier des charges du projet. Il s'agissait d'implémenter un éditeur de Jeu 2D.

Pour réaliser ce travail nous avons eu un temps imparti de onze journées de huit heures, ce qui au total fait un travail de 88h. Dans ces 88h les documents à réaliser sont : l'analyse du cahier des charges, la conception de la structure de l'application, la planification des tâches nécessaires, le développement du programme ainsi que la rédaction de la documentation complète.

## Mise en œuvre

J'ai choisi pour la réalisation de ce projet de mettre en œuvre la méthode de gestion de projets en « 6 étapes ». Elle s'adapte particulièrement bien au développement d'un projet C# de manière autonome. En effet elle permet de diviser le travail en plusieurs étapes qui rendent le projet beaucoup moins conséquent à aborder.

J'ai commencé le développement de l'application seulement après le diagramme de classes. En premier lieu j'ai commencé par faire la création de Sprite à partir des ressources déjà existantes et des ressources de l'utilisateur cette partie a été très rapide à faire. Le problème principal de mon projet a été à la sérialisation. Je ne pouvais pas sérialiser un objet graphique j'ai dû crée une classe pour la sérialisation des Sprites. Un autre problème sur la sérialisation des Sprites est arrivé. Je ne pouvais pas sérialiser de Bitmap j'ai donc dû changer ma façon d'enregistrer mes images pour que la sérialisation fonctionne.

Tout au long du développement du code j'ai mis à jour la documentation ainsi que le journal de travail.

## Résultat

L'application finale qui ressort de ce projet est fonctionnel. Cependant, elle n'est pas complètement fini. On pourrait lui mettre d'autres fonctionnalités pour que l'application soit meilleure. Le cahier des charges a selon moi été correctement suivi et l'application devrait correspondre aux attentes fixées par le mandant.