

27/01/2021

Compte-rendu de TP

TP1 C++ : Ne vous endormez pas

Présenté par :

Antonin LÉPOLARD

*Étudiant en 1^{ère} année cycle ingénieur
Informatique / Électronique à
l'ESIREM*

Loup MENJOULET

*Étudiant en 1^{ère} année cycle
ingénieur Informatique / Électronique
à l'ESIREM*

1. Structure du projet

Le projet est fait pour être compilé depuis un environnement Microsoft Visual Studio ou avec make sous Linux, il faut pour ce dernier se placer dans './TP01/TP01'

Le projet est composé des fichiers classes et du fichier principal contenant le main et les fonctions nécessaires à la deuxième partie du TP, le vector de l'hôtel principal est appelée *adriano*, le vector contenant les clients est appelé *adrianoClients* et le vector listant les réservations est appelé *reservations*.

Le main se trouve dans le fichier TP01.cpp, les fonctions sont écrites en dessous de celui-ci, seuls les prototypes sont présents au-dessus.

2. Problèmes rencontrés

La plupart des problèmes ont été rencontrés dans le remplissage du main, pour établir un système global de gestion des clients et des réservations sans trop entrecroiser les fonctions. La solution adoptée a été d'utiliser des vectors pour stocker toutes les collections des différents objets avec lequel le programme interagit, ce qui permet de modifier et supprimer de manière relativement directe les réservations.

3. Exécution du programme

Le programme suit l'ordre des questions, les commentaires dans le cpp font correspondre les parties. Certaines procédures de contrôle d'erreur ne sont cependant pas implémentées, notamment lorsqu'on recherche un nom de client non enregistré, il est nécessaire d'utiliser les noms « Pagot », « Curtis » ou « Piccolo » (ce dernier possède une redondance, il est utile pour tester la sélection des clients). Dans l'ensemble le programme répond à toutes les questions et s'exécute jusqu'à la fin si les données entrées ne sortent pas des limites de vérification d'erreur implémentées (celles demandées dans le sujet).

4. Conclusion

Ce TP nous a permis d'entraîner nos compétences en C++ sur un projet d'une taille plus conséquente que ce sur quoi nous avons l'habitude de travailler, ce qui nous a permis d'améliorer notre organisation et nos compétences de travail en équipe. Même si le code rendu n'est pas le plus efficace ou le plus complet, nous avons mené à bien le TP jusqu'à la fin, ce qui nous a permis de comprendre comment nous améliorer sur ce genre de projets.