Préambule :

Ce document servira de compte rendu pour le projet d’algorithmie. Il y sera renseigné une partie de l’organisation, de la reflexion et de l’avancement du projet et les problème rencontrés. Ce document est decoupé en 3 parties : l’Organisation, la conception et le devellopemment.

L’organisation concernera la gestion du projet et les methods de travails. La conception sur sur la reflexion sur la manière de coder le programme. Et le devellopement sur la résolution des problèmes

Organisation :

Pour pallier a la mauvaise organisation du précedent projet nous nous somme donc imposé un planning de projet ( Planificateur de projet.xlsx ) ainsi que 3 réunions durant la semaine a des heure fixe.

Comme pour le précedent projet nous commenceront par réalisé un jeu de base tout simple auquelle nous implementerons avec le temps de nouvelles fonctionnalités.

Nous nous attarderons sur la logique du programme avent de faire sont aspect graphique.

Chaque function et morceau de code sea commenter pour permettre un meilleur comprehension du code au sein de l’équipe.

La hiérarchie du projet est organiser tel que :

* « src/ » : est le dossier dans lequel le code source est situé
* « test/ » : est le dossier dans lequel sont placés les test de vérification
* « dev/ » : est le dossier ou toutes les nouvelles fonctionnalités sont developpées avant d’être placées dans « src/ »
* « bin/ » code compilé et prêt à être executé

Beta test par les frères et soeurs

Conception :

La grille de jeu sera surement representer par un tableau d’entier ou d’une nouvelle structure à double dimension .

Une nouvelle enum representera les direction N,E,S,W

Une fonction qui deplace et fusion tout les boite sur une direction

Une fonction qui verifie qui tout les case sont plein pour savoir si on peut generer une nouvelle case

Une fonction qui generera une nouvelle case avec sont score

Language !!!

Traduction

L’implementation de cette fonctionnalité permet de jouer au jeux dans different language. Chaque texte sera identifié par une clé sous la forme d’une chaine de charactère unique et chacun des ces identifiant unique sera associer dans un fichier correspondant au language a un message. Il ne restera plu qu’a charger le fichier correspondant au language souhaiter .