

## **Rapport individuel UE Projet**

Maricic Alexandre 11803731

Lors de ce projet j'étais assigné à la partie serveur/client, pour se faire nous devons utiliser la partie précédemment finalisée par nos camarades sur le damier afin de pouvoir réutiliser les fonctions. Après une vérification avec un main que le jeu marchait bien, nous avons pu commencer. J'ai d'abord commencé par la partie client avec Nassim et Abdellatif, il nous semblait que commencer par le robot attaquant était le plus simple. C'est ainsi que nous avons décidé d'utiliser comme exemple le code de Système et Réseau de monsieur Rousselin, du TP8. Pour la partie serveur (le robot défenseur) ce fut le même processus que le client, il « suffisait » de changer l'initialisation du damier en passant des noirs (l'attaquant qui jouait en second) aux blancs (le défenseur qui jouait en premier).

Si je devais recommencer ce projet, je pense que je ne sous-estimerai pas la difficulté de la partie réseau. Ce que je veux dire c'est que faire tourner le serveur n'était pas un problème mais on a eu beaucoup de problèmes avec le fichier « envoi.c » qui ne répondait pas correctement aux attentes du sujet. Nous avons aussi eu des soucis avec « randomPlayer.c » nous avons repris la base du fichier déjà fait par nos camarades et l'avons modifié pour l'utiliser dans la fonction réseau. On s'y est sans doute pris un peu tard dans la finalisation du projet, nous ne pensions pas que ça allait poser autant de problème. Nous aurions aussi sans doute pu essayer d'avoir une meilleure IA que du random mais le temps nous manquait et les disponibilités de chacun aussi. Même si nous étions assignées à cette partie les autres (Kévin et Ahmed) ont aussi participé en plus avec nous à cette partie et inversement.

Ce projet a demandé beaucoup plus de temps que prévu, nous avons commencé si vite pensions le terminer en une journée ce qui malheureusement ne fut pas le cas. Après un millier de lignes de code nous fûmes enfin parvenus à le terminer. Nous nous sommes rendu compte que c'était bien à notre portée, que le faire seul aurait été très dur. Nous en retenons l'expérience de travailler en groupe, devoir donner des tâches à chacun, un délai pour rendre le code, avoir un code correct pour que les autres puissent le réutiliser sans gêne. Nous nous sommes aussi beaucoup rapprochés entre nous, passé des nuits blanches de travail en vocal discord aidant beaucoup. Ce fut une expérience fortement enrichissante qui nous aidera fortement à travailler avec d'autres personnes dans le futur.