



S6 - PROJET LONG

---

Equipe CD-2

---

RENDU INDIVIDUEL

---

*Auteur :*  
Bryan CHEN

*Equipe :*  
Timothée Blanchy  
Mathieu Campan  
Martin Caissial  
Bryan Chen  
Simon Hautesserres  
Yu-Chi Lee  
Sofiane Taleb

23 avril 2022

## RENDU INDIVIDUEL : Deuxième itération

Après s'être réunis lors des séances de méthodes agiles dans lesquelles on a pu voir l'ensemble de ce qui avait été fait par chacun, puis se répartir les tâches entre nous ainsi que d'évaluer l'effort associé à chacune des tâches. C'est ainsi que je m'étais engagé avec Sofiane pour cette deuxième itération de la classe **Classement** et puis individuellement, je m'étais engagé à trouver des images ainsi que des sons pour l'interface graphique. Martin et moi étions également affectés pour réfléchir autour de la classe **Sauvegarde**.

Ainsi, j'ai eu premièrement l'idée d'utiliser des tableaux pour la classe **Classement**, donc j'ai commencé par écrire un constructeur à l'aide d'un tableau, mais cela ne s'avérait pas très fructueux. Cependant, après mûre réflexion et après avoir demandé conseils auprès de mes camarades, Sofiane et moi ont donc utilisé des TreeMap afin de classer les pilotes. La classe **Classement** a donc pour attribut un **MoteurDeCourse**, puisque le classement prend en compte justement les pilotes ainsi que leur temps lors de ce moteur de course. Enfin, en programmant une fonction qui permettait de trier les temps, on a pu créer plusieurs fonctions qui permettaient de retrier les pilotes dans un tableau à deux dimensions (la première colonne associée aux pilotes et la seconde correspondant à leur temps de course respectif).

Nous avons également défini une classe de **tests** afin de vérifier que la classe **Classement** fait bien ce qu'on veut. De base, on a l'affichage des temps des différents pilotes, l'objectif de ces tests était d'afficher ces temps dans l'ordre avec le pilote associé ainsi que son rang.

Suite à cela, j'ai essayé de commencer la classe **Sauvegarde**, je me suis renseigné sur comment faire une sauvegarde d'une partie, mais je me suis vite confronté à la notion de GSON avec laquelle je n'étais pas particulièrement à l'aise. Du coup, je me suis occupé d'aller **rechercher les images pour l'interface graphique** - dont le logo du jeu, plusieurs logos Jouer (qui permettra de commencer une partie) [j'en ai choisi plusieurs afin que Yu-Chi et Timothée puissent choisir entre les différentes images (4-5) et prendre celle qui s'associe au mieux avec le décor], plusieurs logos paramètre, plusieurs logos retour, plusieurs images de voiture (pour l'image du menu principal), l'image du dogecoin (la monnaie du jeu), plusieurs images de souris, plusieurs icônes de sauvegarde, une vingtaine de photo de Sponsor, une photo de profil pour chaque pilote, plusieurs icônes de Réparation, plusieurs images d'amélioration.

Pour la prochaine itération, j'aimerais ajouter les différents sons ainsi que d'ajouter les logos des voitures. J'aimerais également contribuer à la personnalisation de voitures/pilotes ainsi que d'écurie.