



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

9 avril 2022

RENDU INDIVIDUEL : Première itération

Pour ma part, j'ai commencé par créer un début de code pour la classe **Pilote** dans laquelle j'ai suivi le diagramme de classe, en mettant ainsi les **attributs** ainsi que les **méthodes indispensables**, que ce soit le constructeur ou d'autres méthodes. Je me suis également occupé de faire la **javadoc** en amont afin de ne pas devoir la faire à la dernière minute et afin de pouvoir commenter les codes pour mes autres camarades.

Après cela, je me suis occupé à faire la classe **Experience**, qui s'occupe de la barre d'expérience, de l'affichage et même de m'assurer que tout fonctionne bien. Pour ce dernier, j'ai fait **plusieurs tests** qui fonctionnent bien (cf. ci-dessous). Cette classe Experience sera utilisée ensuite pour la classe Ecurie ainsi que la classe Pilote. Je me suis occupé de faire la javadoc pour cette classe également. J'ai également préparé une méthode qui **copie l'expérience**, afin que l'utilisateur ne puisse pas utiliser mal intentionnellement les méthodes disponibles.

```
-----
EXPERIENCE POUR PILOTE
-----

PILOTETesterExperience
-----
Niveau : 1 Barre de progression : 20.0

-----
PILOTEAugmenterNiveau_ProgressionNonA0
-----
Niveau : 1 Barre de progression : 90.0
Niveau : 2 Barre de progression : 20.0

-----
PILOTEAugmenterNiveau_ProgressionA0
-----
Niveau : 1 Barre de progression : 80.0
Niveau : 2 Barre de progression : 0.0

-----
PILOTETesterExperienceParDefault
-----
Niveau : 1 Barre de progression : 0.0
-----
ECURIEAugmenterNiveau_ProgressionA0
-----
Niveau : 1 Barre de progression : 80.0
Niveau : 2 Barre de progression : 0.0

-----
EXPERIENCE POUR ECURIE
-----

-----
ECURIETesterExperienceParDefault
-----
Niveau : 1 Barre de progression : 0.0
```

FIGURE 1 – Test pour la classe Experience appliquée sur Pilote et Ecurie

Je me suis assuré que les tests fonctionnent correctement pour l'Ecurie et pour le pilote, mais surtout, je voulais m'assurer qu'on pouvait bien passer de niveau et que cela faisait une mise à jour de la barre de progression (ex : Gagner 30% quand on a 90% permet de gagner un niveau et d'avoir une progression de 20%)