



S6 - PROJET LONG

Equipe CD-2

RENDU INDIVIDUEL

Auteur :
Mathieu CAMPAN

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

9 avril 2022

Département Sciences du Numérique - Première année
2021-2022

RENDU INDIVIDUEL : Première itération

Ce rapport décrit ce que j'ai fait pendant cette première itération en dehors des travaux en groupes (diagrammes de classes, réunions, etc) et mes projets pour l'itération suivante.

Ce que j'ai fait :

Lors du codage, je me suis occupé de la classe Écurie.

- J'ai créé les constructeurs : un avec tous les paramètres nécessaires, un sans pour créer une écurie basique.
- Je me suis assuré de copier tous les objets donnés en attribut pour bien respecter les liens de composition et non d'agrégation.
- J'ai aussi rajouté une méthode statique utilisant ces constructeurs pour créer une écurie basique : `CreerEcurieSimple`.
- Yu-Chi avait déjà préparé l'en-tête des fonctions écrites dans le diagramme de classe, j'ai codé une première version.
- J'ai mis en place les getter et setter, en m'assurant dans les getter de donner une copie de l'attribut quand il s'agit d'un objet (Pilote, Voiture ou Expérience) pour la robustesse.
- J'ai codé la fonction `toString` utilisée par Timothée pour l'affichage de l'écurie dans les menus, ainsi que la fonction `coutAmeliorationVoiture` dont il a besoin.
- J'ai également codé le `equals` pour comparer les écuries dans les programmes de tests.
- J'ai mis en place une version basique de l'évolution de l'écurie : calcul du boost d'expérience, montée de niveau, amélioration de voiture, gain d'expérience.
- J'ai également créé le programme de test `EcurieTest`.
Pour l'instant, il vérifie uniquement que les constructeurs ont créé l'écurie avec les bons arguments et affiche leur `toString`.

Pour l'itération suivante :

Je pense continuer le programme de test pour m'assurer que l'écurie ne peut pas être modifiée par les objets utilisés lors de la construction, ainsi que par ceux obtenus par les getter.

Je vais rajouter des possibilités pour sortir de l'écurie basique et faciliter la personnalisation de l'écurie. Et aussi continuer de coder l'évolution de l'écurie.