



S6 - PROJET LONG

Equipe CD-2

RENDU INDIVIDUEL

Auteur :
Martin CAISSIAL

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

9 avril 2022

RENDU INDIVIDUEL : Première itération

Pour cette itération, nous avons commencé par répartir les rôles entre chacun des membres du groupe et pour ma part je me suis occupé d'améliorer le module voiture créé par un de mes camarades et de l'améliorer.

La voiture était au début composée de divers éléments parmi lesquels sa marque, sa performance (sorte d'indice de la qualité technique de la voiture), son pilote ou encore son poids.

Concernant l'amélioration de la voiture, j'ai essentiellement rajouté des fonctions comme la création de la voiture basique, l'augmentation de la performance de la voiture afin que nous puissions permettre son amélioration dans l'écurie, et la redéfinition de méthodes comme le **toString** ou le **equals**.

J'ai finalement enlevé le pilote qui n'était pas nécessaire et créait des difficultés lors de l'affichage des caractéristiques de la voiture. Afin de pouvoir procéder à un premier essai de fonctionnement des différents éléments de notre jeu, j'ai également créé une méthode permettant de créer une voiture dite basique, avec des caractéristiques prédéterminées, évitant ainsi un besoin d'entrer chaque caractéristique à la création de la voiture, ce qui n'est pour l'instant pas nécessaire. Enfin j'ai créé une classe de test permettant de m'assurer que la classe fonctionne correctement et sans la moindre erreur, ce qui pourrait causer des problèmes à mes collègues.

Dans les prochaines itérations je prévois de continuer à améliorer la voiture, et de permettre une complexification de sa structure générale, en remplaçant la performance qui est un attribut général par des composants comme le châssis, l'aérodynamique, le moteur ou encore les freins. Faire cela permettra une complexification des actions possibles dans l'écurie et une personnalisation plus poussée des voitures de celles-ci, afin de correspondre à ce que désire le joueur.