

Rapport du projet CY-BER Path MI-05

BULARD Yona

FARID Hafsa

PELLEGRINO Capucine

Au départ, nous hésitions entre le projet CY-BER Path et le projet CY-Fish, mais ne souhaitant pas faire de quadrillage hexagonal, nous avons opté pour un quadrillage simple, donc CY-BER Path. Le groupe s'est formé assez naturellement, et ceci a permis une fluidité du travail, que ce soit en termes de réunions et d'appels pour avancer le projet. Nous avons créé un groupe Instagram pour communiquer et s'appeler, mais aussi un Replit partagé où chacune peut modifier le code, visible en temps réel par les autres.

Le projet consiste à développer un jeu de robots glisseurs, à compiler sur le terminal, où les joueurs doivent guider des robots vers des cibles sur une grille en 2D. Le jeu peut être joué à deux joueurs ou plus, sans limite fixée. Chaque joueur doit estimer le nombre minimum de mouvements nécessaires pour atteindre la cible avant de saisir ses mouvements. Le but était de créer un jeu divertissant mettant à l'épreuve la réflexion stratégique des joueurs.

Notre équipe composée de trois membres n'a pas nécessairement délégué un rôle à chacune d'entre nous. Bien que Yona ait commencé le code et y soit plus à l'aise, chacune y participe activement et quotidiennement, de même pour ce rapport et le Read Me. Bien évidemment, une répartition des tâches semblerait plus amène à travailler efficacement et respecter les délais, mais nous avons privilégié la cohésion et l'entraide dans ce projet, ce qui n'implique pas que chacune fasse le travail dans son coin sans que les autres n'y participent.

L'un des principaux défis rencontrés était d'abord le quadrillage. En effet, étant donné que c'est un exercice que l'on a plutôt fait au premier semestre, il a fallu nous réintéresser à la méthode de création du tableau 2D. Puis, la gestion complexe des déplacements des robots sur la grille (la fonction `deplacer_robot`) car il y avait beaucoup de conditions à respecter pour que ça fonctionne. Afin de régler les différents bugs, nous sommes allés nous renseigner auprès de nos camarades pour comprendre nos erreurs. Mais après résolution de ces gros problèmes, le reste du code était relativement accessible pour nous.

Au-delà des aspects techniques du projet, notre équipe a accordé une grande importance aux relations humaines de notre collaboration. Des rendez-vous réguliers ont été organisés entre les cours pour discuter de l'avancement, partager des idées et résoudre les problèmes rencontrés. Ces réunions ont permis de renforcer les liens entre les membres de l'équipe et de favoriser une communication efficace. Comme dit précédemment, nos différents groupes nous permettent aussi d'exprimer nos ressentis.

La motivation était un élément clé tout au long du projet. Chacune était animée par un fort désir de réussite et de contribution au projet. L'intérêt pour le développement de jeux et le défi intellectuel ont

alimenté la motivation de notre équipe, nous incitant à surmonter les obstacles et à atteindre nos objectifs.

En dehors des réunions de travail, nous avons également pris le temps de nous connaître davantage sur le plan personnel. Des moments informels ont été consacrés à des discussions sur des sujets variés, renforçant ainsi l'esprit d'équipe et favorisant une atmosphère de travail conviviale et collaborative.

En résumé, l'aspect social et humain du projet a joué un rôle crucial dans la réussite de celui-ci. Une communication ouverte, une collaboration efficace et une motivation partagée ont permis à notre groupe de surmonter les défis et de créer un jeu innovant et divertissant.