

## **Rapport Projet « Le Minotaure »**

Après la formation du groupe nous sommes décidés après une longue réflexion de partir sur un projet d'un jeu de labyrinthe où deux joueurs s'affrontent et celui qui arrive le plus vite à l'arrivée gagne. Nous avons décidé de l'écrire en Java

### Expérience de coordination et contribution

Tout d'abord, nous avons décidé de faire nos réunions en tchat vocal (Discord) nous essayons de choisir un horaire dans lequel cela convenait à tout le monde.

Pour ce projet je suis m'occuper de l'interface graphique en apprenant à utiliser Swing avec Lazar puis plus tard j'ai aidé Abdel Malik à faire l'arrivée. Ayant créé le dépôt Gitlab, j'étais aussi chargé de m'occuper de celui-ci pour que nous ayons la même base de travail.

Avec Lazar nous avons essayé de comprendre au mieux l'implémentation de cette interface avec nos ressources disponibles, dans mon cas le web. Il nous a paru logique que la fenêtre devrait être la même pour le menu et pour le jeu, c'est pour ça que nous avons décidé de créer une classe Fenetre qui pourra résoudre ce cas. Nous avons décidé de s'occuper de ça dès le début pour que ceux qui s'occupent du « cœur du jeu » ne soit pas ralenti par nous car ils avaient besoin de savoir d'où nous devons partir. Ensuite dès qu'on a fait cette base nous avons décidé de nous coller à la création du menu et de sa « connexion » avec le jeu. Le menu a été simple à faire car il n'y a que peu de choses à afficher et peu d'interaction à faire, et les solutions des choses que je ne savais pas étaient facilement trouvable sur internet.

### Les difficultés que j'ai rencontrées et les solutions pour y résoudre

Lorsque nous améliorons notre implémentation avec Lazar, nos camarades avaient avancé avec l'ancienne version ce qui fait qu'une grande partie de notre travail a été d'essayer de réécrire leur travail dans la nouvelle version. De plus comme presque tout le monde voulait faire avec sa vision des choses il était compliqué pour moi d'imposer ma vision que j'avais et donc des fois j'ai du travaillé avec une implémentation que je ne soutenais pas. Heureusement nous prenons le temps de discuter pour choisir la direction qu'on devait prendre.

Une des plus grandes difficultés a été pour moi de comprendre Swing, vu que je n'étais pas très à l'aise avec la notion d'héritage, j'ai dû essayer de comprendre au mieux comment j'allais l'utiliser, avec du temps et de l'envie j'ai réussi à faire quelque chose dont je suis satisfait.

### Une critique de mon travail

Tout d'abord, je pense que j'aurais dû essayer de comprendre comment marche Swing avant de directement me lancer dedans car ce qu'il se passait c'est que je revenais pas mal en arrière car j'avais trouvé une meilleure manière de faire. De plus je trouve que ce que nous avons fait avec les fenêtres est un peu « triché » dans le sens qu'on relance une nouvelle fenêtre.

Plus tard lorsque nous avons eu la réunion avec M.Breuvart j'ai appris le concept de MVC et ayant fait pas mal de recherche dessus, ça aura dû être la direction que j'aurais dû prendre dès le début. J'avais commencé à refaire le code pour respecter cette architecture mais

faute de temps j'ai vite abandonné. Par ma part j'aurai du mieux géré mon temps car lors de ses réunions de groupe il m'arrivait des fois de faire tout sauf travailler

J'aurai voulu aussi que nous travaillions sur l'IA, nous avons fait pas mal de recherche dessus mais malheureusement rien de concret sortait...

Pour conclure, le projet m'a beaucoup apporté, déjà j'ai pas mal amélioré ma compréhension du Java. J'ai appris comment s'organiser lorsque qu'on a aucune idée de comment faire et surtout apprendre à travailler en groupe, ce que je n'avais pas l'habitude de faire.