

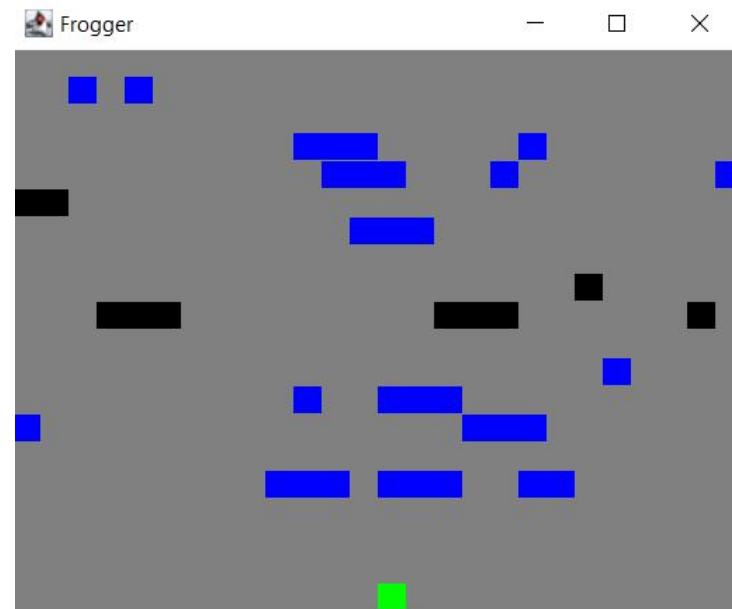


Projet Frogger

Makoundou Chloe, Hamrouni Cheima Grp1

Site Alice Jacquot :

<https://https://www.lri.fr/~jacquot/ipo/index.html>



Objectif et travaille

- On veut coder le célèbre jeu Frogger de 1981 pour cela on a découper le cahier des charge en plusieurs partie en allant de 1 à 5

Nous avons jusqu'au 3 décembre pour rendre un projet en groupe de 2

Nous avons travaillé au SIF et chez nous avec l'aide de discord et du github.

Repartition du travail (Codimd)

<https://codimd.math.cnrs.fr/qbEVpm9YQKaj8ypRo3zG6Q?view>

- ***Cheima :***

Normal - Partie 2

- *** (2.2) Lane***
- *** (2.3) Envionnement***

Infini - Partie 3

- *** (3.1) FrogInf ***
- *** (3.3) EnvInf ***
- *** (3.5) Game.java ***

Infini + piège - Partie 4

- *** (5.1) Timer ***
- *** Case Bonus (score) ***

Repartition du travail (Codimd)

<https://codimd.math.cnrs.fr/qbEVpm9YQKaj8ypRo3zG6Q?view>

- *Chloé*

Normal - Partie 1

- *******(1.1) la partie fonctionnel de la grenouille*******
- *******(1.2) Game avec un GivenEnvironment*******

Normal - Partie 2

- *******(2.1) Car*******

Infini - Partie 3

- *******(3.1) FrogInf *******
- *******(3.3) EnvInf *******
- *******(3.5) Game.java *******

Infini + piège - Partie 4

- ******* Ligne random d'ordonnée (piege) *******

Problèmes rencontrés

- GivenEnvironment
- Github (Commit, premier pas vers le git)
- Infini (EnvInf)

Ce qu'on aurait voulu faire de plus (Partie 5)

- Multijoueurs
- Ajouter un nouveau graphisme
- Menu avec choix
- FroggerInfinity à difficulté croissante

Conclusion

Dans l'ensemble, nous pensons avoir mené à bien notre projet malgré les difficultés de compréhension du sujet (Tout n'était pas bien expliqué il fallait poser des questions afin de parvenir à un résultat convenable et qui fonctionne)

Nous aimerions pour une potentielle prochaine fois, avoir plus de temps (notamment pendant les créneaux de TP) pour faire notre projet afin de pouvoir poser plus de question directement au chargé de TD ainsi que plus d'indication sur les éléments/Methode à faire.