
Conseils pour coder

Thomas Raimbault, janvier 2023

Ne pas essayer de « penser » comme un ordinateur. Le code ne doit être qu'une traduction (dans un langage de programmation) des actions que vous voulez faire faire à l'ordinateur.

Un programme s'exécute certes instructions par instructions, mais de façon plus globale le code est organisé par des ensembles d'instructions.

Où un ensemble d'instructions correspond à une action pensée par l'humain.

Il est fortement conseillé d'utiliser des fonctions pour cela.

Avec une fonction qui définit une action simple. Par exemple : savoir si sur une carte un élément est inflammable, connaître la puissance max d'un élément, faire passer l'état d'un élément en feu à l'étape suivante, ...

Si une fonction est trop complexe (son code définit plusieurs actions) alors la découper en plusieurs (sous-)fonctions, une par action simple.

Bien sûr, une fonction peut dans sa définition utiliser une ou plusieurs autres fonctions. Par exemple, faire changer d'état un élément qui a besoin de connaître la puissance max de l'élément.

Au final, la fonction principale ne devrait qu'utiliser d'autres fonctions (avec en amont la déclaration de certaines variables, comme la matrice d'entiers).

TESTER chaque fonction créée de manière indépendante (le plus indépendamment possible). Pour cela ne pas hésiter à créer un nouveau projet dans Replit (menu "My Repls" en colonne de gauche).