

David HENG

Synthèse sur les difficultés

- Inexpérience dans le développement d'application sur Android Studio notamment sur les jeux.
- Beaucoup de temps consacré à la recherche d'information sur la manipulation du framework LibGDX.
- Temps de développement difficile à tenir en situation de charges de travail importantes en plus des séances de cours ou d'évaluation qui changent assez souvent de créneau.
- Emulateur Android non utilisable pendant 3 jours, j'ai réussi à trouver moi-même le problème, il vient d'un conflit lié à un logiciel d'anti-triche pour le jeu vidéo Valorant de Riot Games... J'ai auparavant tenté de désinstaller et réinstaller Android Studio et j'ai failli faire une restauration système en pensant que Windows était en cause à cause d'une mise à jour.
- Délai non tenu car trop d'heures ont été consacré sur des parties graphiques et moins sur les parties fonctionnelles.
- Travailler dans une maison de campagne avec une connexion internet à faible débit fait perdre beaucoup de temps surtout quand il faut mettre à jour l'IDE ou bien rechercher une vidéo explicative.
- Je ne me suis donc pas contenté de la casquette de développeur mais j'ai aussi pris celle de designer en créant tous les éléments graphiques à ma manière pour que l'application corresponde à l'ambiance que je souhaite créer.