

Compte rendu Romain

Dans un premier temps, au cours de ce projet, j'ai appris à créer une fenêtre graphique à l'aide du module pygame, j'ai également appris à dessiner des formes géométriques sur cette fenêtre, j'ai appris à organiser ces formes grâce aux coordonnées à l'écran puis j'ai finalement appris à travailler en équipe et concrétiser un projet ensemble. Afin de réaliser mes bouts de codes que j'ai par la suite assemblés avec mon binôme, j'ai commencé par définir ce que je devais faire en gros sur papier pour me donner une grossière idée de la charge de travail qu'il m'attendait. De cette phase sur papier, j'en ai conclu qu'il fallait que je réalise trois fonctions qui dessinaient séparément les blocs de centaines, les blocs de dizaines et les blocs des unités. Quand j'ai débuté mon code sur l'ordinateur j'ai d'abord cherché le moyen de créer un seul carré que je vais multiplier par la suite tant de fois pour avoir mes différents blocs et mes différentes fonctions. Une fois mon unique carré dessiné je l'ai multiplié par 10 en abscisse (coordonnées de x) pour avoir ma fonction dizaine, une fois ma fonction dizaine faite je l'ai remultipliée par 10 en ordonnée (coordonnées de y) pour avoir ma fonction des centaines. A ce stade j'ai réussi ma partie de code dans le programme, j'ai mes trois fonctions qui permettent d'afficher mes différentes parties du nombre souhaité. A ce moment-là j'ai réuni mon code avec celui de mon coéquipier et on s'est vite rendu compte qu'en assemblant le tout il y avait un problème qu'on n'avait pas géré qui était le problème d'espace. Par exemple quand il n'y avait un nombre qu'avec dizaine(s) et unité(s) donc pas de présence de centaine, l'affichage des blocs était fixe et donc il y avait un gros trou prévu pour ce bloc des centaines.