

Rapport 3

Les activités réalisées :

- Collaboration avec Tiffany sur le mini-jeu de la bataille navale.
- Réunions + regroupement du code avec le groupe.

1) Collaboration avec Tiffany sur le mini-jeu de bataille navale

L'objectif était de poursuivre la création du mini-jeu de bataille navale en s'appuyant sur le modèle du morpion vu en TP. Il y avait beaucoup de choses à faire relatives aux règles du jeu. Premièrement, il fallait proposer une grille au joueur où il pouvait placer ses bateaux. Ensuite, il fallait générer une autre grille (adversaire = bot) où l'on plaçait aléatoire 3 bateaux (de longueur 2 cases) dans le modèle (on ne les affiche pas au joueur).

Le joueur et l'ordinateur devaient jouer l'un après l'autre. C'est-à-dire que le joueur devait essayer une case, puis l'ordinateur puis le joueur jusqu'à ce que tous les bateaux soient trouvés chez l'un ou chez l'autre. Le problème a été de faire cocher l'ordinateur sur la grille du joueur. En effet, nous avons mal choisi la structure de nos classes ce qui a rendu très difficile (voire impossible car on n'a pas réussi) la réalisation de ce cochage par l'ordinateur.

Néanmoins, nous avons tout de même décidé de créer une condition pour que le joueur gagne et intégrer le mini-jeu à notre jeu principal et ainsi poursuivre notre scénario. Ainsi, quand le joueur a trouvé les 3 bateaux de longueur 2 cases, il gagne et peut poursuivre l'aventure.

2) Réunions & Regroupement du code avec le groupe

Parfois programmées ou non, nous avons fait plusieurs points sur notre avancée et nous avons pu relier les parties de nos codes. Néanmoins, il a fallu revoir nos ambitions à la baisse par rapport aux 3 scénarios que nous avions initialement prévu avec Tiffany. La complexité à effectuer les tâches qu'on s'était fixées était plus grande que prévue pour pratiquement tout le monde et malheureusement nous avons aussi d'autres travaux et révisions auxquels il fallait accorder du temps.

Conclusion : En ce qui concerne le mini-jeu de la bataille, je suis un peu frustré de ne pas avoir pu le finir complètement même après y avoir passé beaucoup de temps. Je pense que nous n'avons pas passé assez de temps à la réflexion de la conception ce qui nous a fait défaut par la suite.

Par rapport au projet, je trouve que nous avons réalisé un bon travail dans l'ensemble par rapport aux objectifs que l'on s'était fixés. Nous avons un bon début de scénario avec des mini-jeu, une carte, un inventaire, des personnages,... Certes, il n'est pas totalement abouti mais c'est un bon début.