**Compte rendu des 24h du Code**

**GROUPE: JDKOD**

**KENNE Nelly**

**YONTA Frankwel**

**ROUX Clément**

**TIPANDA Pierre**

**EPANSANG Luc**

1. **Qui a fait quoi et quand?**

Dans un premier temps, nous nous sommes tous investis dans la documentation en ce qui concerne l’utilisation des api mappy et pages jaunes puis nous sommes passés à la répartition des tâches comme suit:

**Clément Roux:** ayant déjà fait un peu d'Ajax il a travaillé sur la partie Ajax qui devait intervenir dans le projet

**Luc Epansang:** Aspect fonctionnel du jeu ( gestion carte joueur et déplacement)

**Frankwel Yonta:** Adapter l’Api Page jaune au projet et faire le parsing du fichier json associé. Ceci permettra de localiser les magasins sur la carte

**Kenne Nelly:** Réaliser la base d’interface nécessaire pour adapter l’aspect fonctionnel du jeu et faire les contrôleurs pour les lier les controls aux fonctions prédéfinis ainsi que de réfléchir sur l’algorithme permettant de se déplacer sur la carte uniquement sur la route

**Tipanda Pierre:** Utiliser les Api Mappy pour récupérer la carte et permettre la géolocalisation sur celle ci

A partir de 4h du matin, nous avons commencé à rassembler les parties au fur et à mesure

**2. Comment exécuter votre projet ( surtout si c'est complexe)?**

* faire un git clone avec le lien que nous vous donnons
* ouvrir le projet dans eclipse et faire un Maven install
* faire un run sur le fichier main

**3. Quels options vous avez prises sur les choix structurants de votre sujet?**

Le sujet sur lequel on a travaillé c’est celui des 1024 bornes qui suggérait de réaliser un jeu en utilisant obligatoirement les api mappy et pages jaunes. On a travaillé sur un projet javaFX lié à scene builder(pour l’interface) et Maven(pour les dépendances) avec les langages javascript, java, xml et bien évidemment les api attendus.

**4. Quels problèmes avez vous rencontré et comment les avez vous résolu?**

Notons ici qu’on a eu de réelles difficultés avec l’outil git au début car les configurations faites la veille ne correspondaient pas sur notre projet on a du reprendre les configurations pour le groupe entier et créer un nouveau dépôt pour se rassurer de ne pas avancer avec des défauts du genre

**Clément Roux:** Problèmes sur la configuration de l’IDE Eclipse (Maven et JavaFX). Panne sur l’interface wifi du poste. Installation (inutile) de Tomcat. Recherches sur l’API Mappy laborieuses

**Luc Epansang:** problème à faire les contrôleurs pour intégrer dans l’interface et à comprendre le fonctionnement du jeu de base (1000 bornes )

**Frankwel Yonta:** appréhender l’api pages jaunes, probleme de recuperation de données et difficulté de parsing même comme j’y suis parvenu à la fin

**Kenne Nelly:** difficulté à bien faire le lien entre la documentation et l’algorithme que j’ai à rédiger. j'ai trouvé l'algorithmique des graphes judicieux pour déplacer les marqueurs d’un point à un autre mais il ne gère pas les obstacles.

Pour conclure on s’est accordé sur cet algorithme:

* Enregistrer déjà tous les obstacles dans un graphe
* A chaque fois qu’on doit déplacer le marqueur présent sur la carte, on récupère ses coordonnées géographiques (latitude longitude ) avec mappy
* Répertorier tous les obstacles qui sont entre le point de départ et le point cible
* Calculer la distance entre le point actuel et le prochain obstacle le plus proche et selon la valeur on sait si on va se heurter à un bâtiment ou non . Ce qui nous servira pour déterminer si on est sur la route ou pas
* Enregistrer les routes par catégorie ( voiture, piéton, poids lourds, tram ) pour pouvoir faire en sorte que en fonction du moyen de locomotion des joueurs la route soit adaptée

**Tipanda Pierre:** difficulté à configurer Maven et à appréhender l’api Mappy

egarement sur leaflet difficulté à faire le lien avec l’interface

**5. Votre ressenti (individuel)?**

**Clément Roux:**

**Luc Epansang:**

**Frankwel Yonta:** Ce premier évènement marquant mon cursus ingénieur à l’ENSIM a été pour moi, l’occasion de faire un projet type entreprise tout en étant dans les conditions nécessaires à savoir le respect de temps et l'adaptation d’une méthodologie adéquate. Il est vrai que l’équipe n’a pas pu finaliser le projet comme il se devait mais cela a été une bonne expérience en ce sens où j’ai vraiment évolué niveau connaissance et niveau organisation.

**Kenne Nelly:** Personnellement, c'était ma première expérience du genre et j’ai plutôt apprécié l’esprit que ça crée en moi. J’ai cru au départ que c'était impossible mais l’évolution au fil des heures était une motivation de plus en plus croissante. J’ai également remarqué qu’il me reste encore beaucoup à apprendre sur l’exploitation des api existantes.

**Tipanda Pierre:** Ce fut une épreuve compliqué avec beaucoup d'aléas et aussi frustrante. Malgré tout, la recherche fut utile.