

RAPPORT DE STAGE : DICE FORGE

PROJET OCTOBRE – DECEMBRE 2018

GROUPE : ^CIV SQUAD COULOIR 4[4-5][1-9]?\\N



MEMBRES :

ALDRIC DUCREUX

BRICE GRAULIER

STEPHANE VIALE

VINCENT COPPE

Synthèse du projet :

Fonctionnalités		Niveau de confiance de 1 à 5 (max)	Niveau de qualité De 1 à 5 (max)	Tests
Faces		5	4	Oui
Exploits		4	4	Oui
Stratégies	Choix renforcement	4	3	Oui
	Choix action	3	3	Oui
	Choix reforcer	2	3	Non
	Choix replay	4	3	Oui
	Choix faces(dé)	4	3	Oui
	Choix faces(pool)	3	3	Oui
	Choix feat	4	3	Oui
Logs		3	4	Non
Player		3	3	Oui
Rejouer		5	4	Oui
La chasse		5	4	Oui
Forge multiple		3	3	Non
Renforcement		4	3	Non
Nombre modulable de joueurs		5	5	Non

Les points positifs

Nous pensons que notre projet est bon pour plusieurs raisons :

Premièrement le système de réflexion de nos AI est suffisamment bien développé, en effet les performances de nos AI sont élevées on arrive sur notre meilleure configuration à 123 de moyenne, à 4 joueurs, et a environ 200 d'honneur maximal. Ce qui correspond à des scores plus élevés que ce que nous réalisons.

Deuxièmement, nous avons bien partagé notre travail, chacun a réalisé environ la même quantité de travail. De plus notre communication nous a permis de nous réapproprier le travail des autres, cela facilite fortement l'entraide sur nos différentes parties.

Cette communication nous a donné la possibilité de se concentrer sur certaine tâche qui nous intéresser plus. Un exemple serai les IA, gérer par la moitié du groupe en ajoutant au fur et à mesure, de l'avancement du projet, les nouvelles fonctionnalités introduit par l'autre moitié du groupe.

Les points négatifs

En ce qui concerne les points négatifs, un des plus gros points sur lequel il faudrait travailler est GitHub. En effet, nos milestones non que trop peu de sens à l'heure actuelle et nous n'avons pas refactoriser celles-ci. Il faudrait en amont du projet faire un travail plus constructif pour que nos milestones soient plus utile et logique tout au long du projet.

En ce qui concerne l'orienter objet, nous utilisons durant une grosse partie du projet des instanceof. M. Collet nous a notifié qu'il est mauvais d'en utiliser car ceux-ci provoquent des problèmes d'encapsulation.

De plus, nous utilisons des constantes (final static ...) comme par exemple avec les ressources de nos joueurs. Nous aurions pu changer ces constantes par des énumérations.

Rétrospective

Si nous pouvions revenir en amont du projet, avec nos connaissances, nous passerions plus de temps sur la réflexion et la mise en place de notre Github.

De même que pour nos tests, ceux-ci n'étant pas finalisé pour la totalité du projet, nous les réaliserons directement après l'ajout des nouvelles fonctionnalités.

Toutefois nous garderons notre organisation, car celle-ci permet de se partager le travail équitablement en respectant les souhaits de chacun. Cela, nous simplifie le travail au sein d'un petit groupe.

La chose à améliorer, dans notre code, serait l'utilisation plus récurrente d'énumérations plutôt que des constantes.