

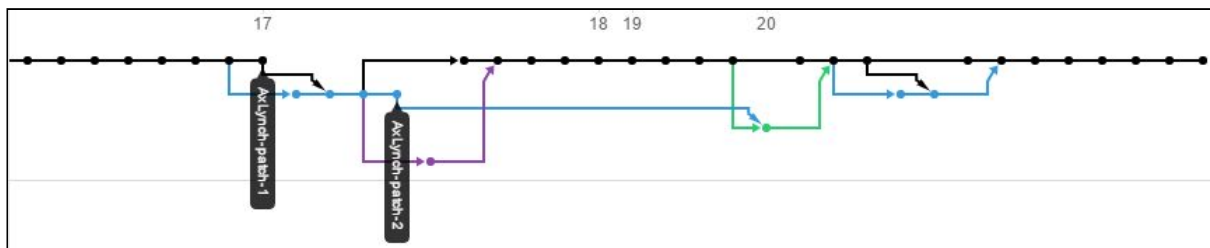
Coders in space

Rapport n°4 - Implémentation avec IA naïve.

Les principales difficultés pendant l'implémentation du jeu sont en majorité des problèmes logistiques et décisionnels:

- comment permettre à tout le monde de travailler en même temps sur le projet sans perdre du code ni confondre les différentes versions du jeu ?
- Comment voir qui a fait quoi et quand ?

Pour régler ces problèmes nous avons décidé d'utiliser un système de contrôle de versions plus précisément "git", ce qui permet à chacun de travailler de son côté pour ensuite "pousser" ses modifications sur un tronc commun.



"Diagramme de notre projet généré par github, chaque point représente un version du projet"

Et pour ce qui est de l'implémentation à proprement parler, quand quelqu'un avait des difficultés sur l'implémentation de sa fonction, tout les membre du groupe étaient toujours dispo pour l'aider et peaufiner sa fonction (exemple : la command attack qui a demandé pas mal de boulot à tous les membres du groupe) de plus il y avais toujours quelqu'un pour passer derrière pour s'assurer de factoriser, corriger des fautes d'orthographe, etc...