

Note personnelle QUIVRONT Michel

Note personnelle -- Projet « Jean-Mi Jounix Simulator »

Rôle et implication dans l'équipe

Dans le cadre de ce projet de simulateur à événements discrets, je me suis concentré sur les fondations techniques du jeu en tant que développeur spécialisé dans l'architecture logicielle. Mon rôle a consisté à établir une base solide et robuste pour permettre l'implémentation des fonctionnalités complexes du simulateur. J'ai travaillé en étroite collaboration avec le chef de projet pour garantir la cohérence technique de l'ensemble.

Réalisations techniques

Je me suis focalisé sur les aspects fondamentaux de la programmation en C, notamment :

- Réalisation des premières structures et prototypes des fonctions basiques, qui ont été remplacé par la suite par des fonctions plus complexes
- Réalisation de la première version de l'affichage graphique des barres de statistiques
- Modélisation de l'architecture logiciel global
- Apprentissage de Tiled afin d'élaborer les maps

Contribution à la qualité logicielle

Mon travail de modélisation architecturale a permis d'avoir une vision globale de l'ensemble des fonctions du simulateur. En créant les premières structures et prototypes de fonctions, j'ai établi un socle technique initial qui a permis à l'équipe de comprendre les enjeux et contraintes du projet. Bien que ces premières implémentations aient été remplacées par des versions plus sophistiquées, elles ont servi de preuve de concept et ont facilité la transition vers les fonctionnalités finales. Ma contribution à l'affichage graphique des statistiques a également fourni une première version fonctionnelle qui a pu être testée et améliorée par la suite. Par ailleurs, l'apprentissage de l'outil Tiled m'a permis de concevoir et d'intégrer des maps personnalisées dans le simulateur, apportant une dimension visuelle et interactive essentielle à l'expérience utilisateur.

Apports et conclusion

Ce projet m'a permis d'approfondir ma maîtrise du langage C, particulièrement dans les domaines de l'architecture logicielle et de la gestion mémoire. J'ai développé une expertise dans la conception de structures de données efficaces et la manipulation avancée des pointeurs. L'apprentissage de Tiled m'a également permis de découvrir un outil de conception de niveaux, renforçant mes compétences en intégration graphique et en conception de maps. Cette expérience m'a sensibilisé à l'importance d'une base technique solide dans le développement d'applications complexes, compétence transférable vers d'autres projets de développement logiciel.