

## Rapport-Projet IPO: Frogger

Nous avons codé **les parties 1, 2, 3, 4.1 et 4.2** du projet. On a utilisé une syntaxe plus personnelle pour coder le jeu dans le but de mieux se comprendre entre nous.

Pour la **1ère étape**, nous avons codé la grenouille et ses déplacements possibles (haut, bas, droite et gauche) avec la méthode `move()` dans la classe `Frog`. Nous avons géré la classe `Frog` et nous avons aussi complété la classe `Game`.

Puis, pour la **2ème étape**, nous avons recodé l'environnement à notre façon. Nous avons modifié les classes : `Car`, `Environnement` et `Lane`.

Ensuite pour la **3ème étape**, nous avons codé le jeu pour qu'elle puisse continuer jusqu'à ce que le joueur perde la partie et affiche le score en fin de partie.

Enfin pour la **4ème étape**, nous avons codé le timer (4.1) qui affiche le temps après une fin de partie et les cases spéciales (4.2) comme l'invincibilité et la mort subite.

### Problèmes rencontrés :

- Partie non automatisée (nous sommes obligés de fermer la fenêtre de jeu et ré-ouvrir pour recommencer une partie)
- Nous avons eu des problèmes pour faire fonctionner le `givenEnvironnement.jar` (bugs mineurs)
- Problèmes lors du partage du projet sur Git Hub (perte de temps lors des soumissions du projet)
- Problème dans le squelette de la partie 2, dans les imports, il fallait modifier « `import gameCommons.Case ;` ».  
Solution : Remplacer par « `import util.Case ;` »
- Erreurs syntaxes (Overrides...)  
Solution : Erreurs rectifiées lors de la compilation
- Problème avec l'optimisation plus on avance plus le jeu peut émettre des erreurs comme avoir la grenouille qui devient invincible.