**Rapport : Quoridor**

1. **Déroulement du projet :**

Le projet , nous a pris beaucoup de temps pour le terminer. Nous avons approximativement pris :

# ~20h de travail pour le squelette et la visualisation du projet

# ~20h de travail pour le pathfinding avancé qui nous fourni un chemin rapide

# ~30h de travail pour le peaufinement ,l'implémentation et correction du code

**2. Difficultés rencontrées :**

#Nous sommes restés longtemps bloqué sur le pathfinding. Sur comment l'implémenté et comment l'incorporer au jeu. Nous nous sommes grandement inspirés d'un site[[1]](#footnote-26786) pour comprendre le fonctionnement et par conséquent, ce site nous fournit un squelette structuré et une explication complète pour comprendre comment on arrive a ce résultat.

#Le déplacement du joueur et le positionnement des murs étaient très durs à coder car beaucoup de cas a tester ,nous devions tenir compte de plusieurs contraintes que le jeu nous impose. Par exemple, que deux murs ne puissent pas se couper ou que les joueurs puissent toujours avoir un chemin vers l'arrivé,...

**3. Bug? :**

Nous avons testé si notre code était robuste, et heureusement pour nous ça à l'air bien. Pour l'instant, on ne voit aucun bug mais nous avons conscience qu'un programmeur reste faillible.

**4.Voici quelque lien qui nous ont été utile pour l'avancement du projet :**

<http://come-david.developpez.com/tutoriels/dps/?page=Observateur#LVII-2>

<http://gameprogrammingpatterns.com/contents.html>

<https://guillaumebelz.wordpress.com/2014/09/04/references-unique_ptr-shared_ptr-et-weak_ptr/>

1. <https://www.raywenderlich.com/4946/introduction-to-a-pathfinding> [↑](#footnote-ref-26786)