# Auto-évaluation : projet « Bataille navale »

Qu’avez-vous découvert au travers de ce projet ? (2 points minimum)

* La gestion des fichiers dans la programmation en C
* La documentation via doxygen
* Une gestion plus poussée des chaînes de caractères en C (notamment via les fonctions strlen et strcat)
* Une manière de faire des logs avec insertion de la date et l’heure

Quelles compétences avez-vous entraînées / améliorées pendant ce projet ? (3 compétences techniques minimum, 2 compétences méthodologiques)

* -Technique :
  + La gestion des chaînes de caractères
  + Les logs avec date, heure et commentaires
  + L’utilisation des pointeurs de fichiers et la modification de ces mêmes fichiers
* -Méthodologie :
  + La gestion des erreurs/exceptions. Exemple : pour les pseudos limiter les caractères au lieu de vouloir tous les gérer
  + Essayer de se mettre à la place d’un utilisateur lambda quand je code et quand je fais des tests

Qu’avez-vous trouvé difficile dans ce projet ? Pourquoi ?

* Il est parfois difficile de faire ce que l’on veut car on se retrouve limité par le langage C. À la fin je voulais inclure, comme extension bonus, des sons mais après avoir fait quelques recherches j’ai abandonné.

Si le projet était à refaire, quels points amélioreriez-vous (techniques, méthodologiques) ?

* Je rendrai mon programme plus facile à « entretenir » en transformant en variables : des éléments qui reviennent (p. ex. : les messages touché/coulé/raté) ou qui sont important au bon fonctionnement de ce-dernier (p. ex : dans la v0.1 la grille des bateaux).
* Quand je cherche une solution à un problème j’éviterais de faire des recherches trop approfondies par curiosité et ainsi j’éviterais de perdre du temps inutilement

Votre réalisation est-elle en adéquation avec votre planning ? en adéquation avec vos use cases / scénarios ?

* Planning : Mes sprints demandaient un travail régulier et d’une quantité plus ou moins fixe mais pour ce projet j’ai préféré faire régulièrement de petits ajouts et de temps en temps j’ai fourni un travail plus intensif en week-end
* Mes uses cases étaient : jouer, expliquer comment et s’authentifier, sur ce point je pense être bon. Concernant les scénarios, j’ai fait de petites modifications qui peuvent être expliquées par la différence entre coder un programme et imaginer comment il va fonctionner. En codant on se retrouve confronté à des limites auxquelles on ne penserait pas forcément et les surpasser nous fait changer nos idées de base à propos du programme

Comment qualifiez-vous l’effort que vous avez consenti à ce projet ?

* Je pense avoir fourni un effort suffisant pour ce projet : j’ai fourni ce qui était demandé mais sans plus.