

GitHub - Cy Fighter

Projet réalisé entièrement par **Rendy Aoualli (le rendu final)**

Groupe K, avec **Maëlys Louvrier** et **Raphaël Boutor**

Répartition des tâches :

- **Rendy** : Affichage du menu principal
- **Raphaël** : Mécaniques de combat
- **Maëlys** : Création et affichage des personnages

Remarque : Certaines fonctionnalités prévues n'ont pas été intégrées, comme une configuration personnalisée, par manque de temps.

Bugs et erreurs rencontrés

1. Affichage incorrect des \ dans les chaînes de caractères

- **Cause** : \n interprété comme saut de ligne
- **Solution** : Doubler les antislashes (\\) — (*Maëlys*)

2. Fonction "retour" fonctionnelle par erreur d'inattention

- **Solution** : Création des fonctions `modeSolo()` et `modeMultijoueur()` — (*Maëlys*)

3. Mauvais calcul de la réduction de dégâts

- **Cause** : Formule incorrecte
- **Solution** : Réécriture de la formule de combat — (*Raphaël*)

4. Menu d'affichage trop simpliste (carré de #)

- **Cause** : Pas de structure autour du menu
- **Solution** : Ajout de conditions sur les #, avec une gestion correcte des opérateurs & & et | | pour générer un cadre avec bordures — (*Rendy*)

5. Blocage du jeu quand un seul personnage reste sans stamina

- **Cause** : Aucune attaque disponible → boucle infinie
- **Solution** : Ajouter une condition `if/else` pour éviter ce blocage — (*Raphaël*)

6. Décalage du texte dans le menu d'affichage

- **Cause** : Problèmes d'espacement
- **Solution** : Ajouter des chaînes de caractères bien alignées — (*Rendy*)

7. Bug dans l'implémentation du poison lors d'une attaque

- **Cause** : Le poison s'appliquait au mauvais personnage
- **Solution** : Ajouter une vérification conditionnelle pour cibler le bon personnage — (*Raphaël*)

Note : Cette liste n'est pas exhaustive. D'autres bugs, notamment liés à la compilation,

ont également été rencontrés, mais seuls les principaux sont listés ici.