

GERARD Kylian

AYYILDIZ Yigit

HAFDI Karim

Rapport du projet Sokoban

Date de soumission : 12/12/23

Organisation :

I. Echéance du 12/11

II. Echéance du 11/12

III. Fonctionnalités supplémentaires

I. Echéance du 12/11 :

On a commencé ce projet par faire le code C ensemble, en plusieurs sessions de codes communes à la BU, et on a concentré notre effort sur le fonctionnement du jeu Sokoban, avec l'élaboration de niveau différent, etc.

Après discussion avec des camarades à la fac, on nous a rappelé que le code devait être déposer sur GIT à l'aide de commit pour nos git locaux, et les push pour le git distant, avec un suivi des différentes version, chose que nous n'avons oublié d'établir au début du projet.

Après avoir fini le code du jeu, et ayant tester plusieurs niveaux pour confirmer son fonctionnement, on s'est penché sur la question du makefile et de la doc à faire avec doxygen.

Pour remédier aux soucis de ne pas avoir faire différent commit atomiques, on avait décidé de rattraper la situation, en faisant des commit atomiques et des push avec la version finale de nos fichiers.

On s'est organisé de la façon suivante, en travaillant communément :

- Kylian a s'est concentré en particulier sur le code et l'optimisation de celui-ci car le jeu était peu fluide, et certain niveau posait problèmes.
- Yigit a fait la doc avec le Doxygen.
- Karim a fait le makefile.

Une fois tous ces éléments ensemble, on a fait chacun un commit et push sur nos branches respectives, puis un merge de ces branches avec la branche main.

II. Echéance du 11/12

Après analyse de vos remarques à la suite de notre premier rendu de ce projet, on a réorganisé tout nôtres projet de la façon suivante, en ayant les objectifs suivants :

- Réécrire une grosse partie du code, pour des raisons d'optimisation, sans conflit de mémoire, et rendre le code en général plus lisible.
- Refaire le Doxygen, afin d'avoir une doc plus claire et explicite sur le fonctionnement de notre projet.
- Refaire le Makefile à qui il manquait plusieurs éléments pour le rendre opérationnel.
- Ajouter une ou deux fonctionnalités supplémentaires pour rendre le jeu plus agréable à jouer.

Pour résoudre ces problématiques, on s'est réunis à nouveau pour coder ensemble pour travailler tous ces aspects cités ci-dessus de notre projet, en faisant attention cette fois ci, a bien commit à chaque modification du code pour avoir un meilleur suivi du projet.

Le procédé était donc le même, chaque commit était effectué sur nos branches respectives, suivit d'un merge qui rassemble toutes les modifications, à chaque version de notre projet.

III. Fonctionnalités supplémentaires

Kylian a proposé l'idée que l'on fasse un menu dans Sokoban grâce à ncurses, pour faciliter la gestion de niveau du jeu et pour rendre la prise en main du jeu beaucoup plus agréable.