

Clôture de travail

Routier Fabien
Veyssere Léo
Sabi Rayane

Synthèse

Notre projet consistait à pouvoir effectuer des combats de Pokemon sur le terminal, en utilisant le langage Java.

Pour cela nous avons dû détailler tous les détails concernant les Pokemons (Vie, Type, Attaques, Faiblesses, etc...) en créant des classes, des enums, interface, et classe abstraite.

Nous sommes finalement arrivés au résultat escompté.

Bilan technique

Pour ce projet, nous nous sommes organisés de telle sorte à ce que chaque personne travaille sur quelque chose de différent. Nos points faibles ont été que nous avons été plutôt lent au début du projet car nous ne savons pas encore bien comment bien s'organiser et nos points forts ont été que nous avons vraiment été efficaces au niveau de la fin du projet notamment en terme de partage de travail entre membres de groupe.

Problèmes rencontrés

Durant ce projet nous avons rencontré de nombreux problèmes, le plus récurrent étant celui de l'optimisation. Le code était vraiment long et nous avons souvent eu du mal à tout optimiser en créant des classes, fonctions afin qu'il y ait le moins de lignes possibles.

Écarts avec les prévisions

Nous avons eu un peu de retard au début du projet, car nous n'avons pas eu directement la vision globale de comment allait être notre programme, mais une fois que nous avons eu cette vision tout est allé plutôt vite et nous avons fini dans les temps.

Mesures d'amélioration

Selon notre avis, les mesures d'amélioration à effectuer pour le prochain projet serait d'avoir une meilleure vision de notre projet, notamment en visualisant toutes les classes et fonctions qui seront disponibles (en utilisant StarUML par exemple), ce qui nous aurait fait gagner du temps dès le début. Optimiser notre temps de réflexion

pourrait éventuellement nous servir aussi, car se lancer dans le code sans connaître réellement les objectifs à atteindre est assez compliqué.