

## S1.01 Implémentation d'un besoin client

---

### **1) Projet et ses objectifs :**

Cette Saé avait pour projet de recréer le jeu « Timeline » en java. Un jeu fonctionnel était attendu à la fin des 12 heures ( c'est à dire un joueur, une main pour le joueur, une pioche et une frise ) .

### **2) Organisation collaborative :**

Cette Saé devait être réalisé en binôme. J'ai globalement réalisé le code pur des fonctions avancées, ainsi qu'une grande partie du compte-rendu. Mon partenaire a réfléchi à comment coder la base des fonctions et a réalisé la javadoc.

### **3) Étapes et difficultés :**

Le projet était découpé selon moi en trois étapes majeures :

- Création de la base du jeu ( classe pour les cartes, les paquets...)
- Développement de la façon de jouer ( création de programme pour jouer )
- Questions optionnelles ( gestion des scores,multijoueur ... )

Les difficultés ont surtout résidé dans le développement et l'innovation du programme « jeu » .  
Trouvé comment le développé était l'aspect le plus compliqué.

### **4 ) Amélioration pour l'avenir :**

Aucune amélioration notable, la SAE c'est très bien passé, l'organisation était bonne et mon niveau en java était largement suffisant pour répondre aux questions.