

Synthèse Projet C :

Etudiants : Ayoub Bousbia, Alexandre Fouillit

Exercice 1 (réalisé par Ayoub) : Affichage d'un losange vide dans un carré de n par n . Dans un premier temps je commence par afficher un carré de 9 par 9 à l'aide de 2 boucles for imbriquées. Ensuite, en analysant la figure je me rend compte que les étoiles sont affichées sur des intervalles décroissants dans un premier temps puis croissants dans un second temps. Ainsi pour $n = 9$, on affiche une étoile quand $j \leq 6 - k$ ou $j \geq 4 + k$ (j représente les colonnes) . Je généralise cette formule pour tout n impair : $j \leq n / 2 + 2 - k$ ou $j \geq n / 2 + k$. K augmente dans un premier temps ce qui permet aux intervalles de se réduire. Dans un second temps k décroît pour réaugmenter la taille des intervalles d'affichage.

Problème rencontrés : affichage qui s'affiche en double

Solution : utilisation de `fflush` pour clean l'entrée standard

Exercice 2 (réalisé en peer programming) : Je tapais pendant qu'Alexandre me faisait des suggestions. On a pris un temps pour comprendre le sujet, car nous n'étions pas certains de la façon d'afficher les nombres manquants.

Problème rencontrés : compréhension du sujet

Solution : fonctionner étape par étape. Partir de ce que l'on a compris et essayer d'étendre notre compréhension.

Exercice 3 (réalisé par Ayoub) :

Problème rencontrés : Problème de compréhension du sujet. La partie stipulant que les 9 zones devaient être exactes m'a perturbé. En effet je ne voyais pas comment faire. Après avoir demandé à Ryan, il vous a demandé des précisions sur l'énoncé. Vous lui avez répondu que les zones n'étaient pas forcément égales. Cela m'a débloqué et m'a permis de réaliser l'exercice.

Solution : Ne pas hésiter à demander de l'aide quand on est bloqué.

Exercice 4 (réalisé par Alexandre) :

Problème rencontrés : la commission n'était pas prise en compte, le salaire final était égal au salaire initial. Alexandre m'a demandé de l'aider à déboguer son programme. J'ai remarqué que le type du `scanf` n'était pas bon (`%d` au lieu de `%lf`).

Exercice 5 (réalisé par Alexandre) : Le joueur ne faisait que perdre. Problème lié au random. Alexandre m'a demandé ce qui n'allait pas avec son programme. Le srand n'était pas initialisé. Il faisait `random()*100` au lieu de `random()%100`.

Solution (4 & 5) : Ne pas hésiter à demander de l'aide à son coéquipier car il peut voir ce qu'on a pu manquer.

Exercice 6 (réalisé par Ayoub) : J'ai choisi d'utiliser la librairie SFML, (CSFML pour être plus précis) car j'ai déjà été amené l'année dernière (à EPITECH) à créer des jeux avec cette librairie. La compilation de l'exercice se fait via Makefile. j'ai rencontré des difficultés pour compiler la CSFML avec Clion. Un guide d'utilisation est disponible en commentaire sur le Makefile

Problème rencontré : valeur de `y0` inversée

Solution : $y0 = \text{hauteur} - y0$

Organisation :

Nous nous sommes reparties le travail de la manière suivante : Chaque semaine nous organisons au moins 1 check-point en présentiel après les cours. L'exercice 2 a été réalisé en peer programming. Quand l'un de nous faisait un exercice de son côté, on faisait une code review pour présenter son travail à l'autre. Souvent, ces code review débouchaient sur des sessions de peer programming (notamment lors de l'exercice 4 et 5).

Entente au sein du groupe : Bonne entente au sein du groupe, travail régulier de la part de tous les membres du groupe.