

Memo 2 : Implémentation du générateur projet Dante

9/4/2023

Découpage du projet :

- Cree un générateur de labyrinthe parfait ou imparfait en C.
- Cree un Solveur qui peut trouver le chemin le plus court entre le début et la fin du labyrinthe génère ou provenant d'un fichier externe.
- Faire des tests unitaires, ainsi que des tests globaux.

Partage des taches :

- Algorithme : Luca
- Vérification du Coding-Style
- Les tests unitaires seront réalisés par Luca
- Les tests globaux par l'ensemble de l'équipe.

1 – Roadmap.

La roadmap est simple. Elle doit être impérativement respectée, en effet, étant donné la nature du projet les tests seront nombreux et les correctifs qui s'en suivent seront long à réaliser. Il n'y a donc pas de temps à perdre.

- 11er Avril : Pouvoir ouvrir un labyrinthe et l'imprimer.
- 15 Avril: implémentée l'algorithme.
- Du 15 au 20 Avril: Debugging intensif.

2 – Taches Annex:

Il va de soi que la partie obligatoire n'est qu'une formalité et sera finie dans les temps. Vient donc ensuite la question des bonus. Il serait sage de ne se focaliser que sur le coloriage. Cette option peut se faire à deux niveaux, le colorage de la solution ou celui de tout le labyrinthe. Dans le cas où la partie obligatoire serait finie 3 à 4 jours au moins avant la deadline, nous aurions assez de temps pour nous lancer dedans.

Luca Martinet 9/4/23