

Sulyvan Dercourt 35 ans
Parcours Développeur d'application – Python
Cursus sur OpenClassRooms.com
Habite Annecy France Rhône-Alpes [linkedin.com/in/sulyvan-dercourt-859625156](https://www.linkedin.com/in/sulyvan-dercourt-859625156)
<https://openclassrooms.facebook.com/profile.php?id=100026112798148>
P3Git : https://github.com/Lyss74/1.Aidez_MacGyver_a_Sechapper

PROJET 3 : AIDEZ MAC GYVER A S'ÉCHAPPER

Mon premier jour : je ne sais pas comment je vais structurer mon code, comment je vais l'aborder.
Un peu perdu, je me sens jeter dans l'arène, me manque à ce jour 4 sessions de mentorat, je manque un peu de fil conducteur pour atteindre certaines prises de décisions.
00h49, premier jet d'idée pour la structure de mon code, class, fonction, doc string, labyrinthe.

Jour 2 : Présentation de mon nouveau mentor, très gentil, premiers conseil et avis sur mon premier jet

« Choix du nom des variables pertinent, structure intéressante... »

Je regarde donc quelques vidéos sur YouTube afin d'aborder mes premiers attributs et méthodes.
Toujours pas satisfait de l'évolution du programme.

Jour 3 : Après avoir revu et corrigé ma structure du programme, j'ai pu développer une fonction pour y affecter les mouvements de notre héros.

Progression pas assez rapide, alors je décide à 00h30, de reprendre sur un fichier texte, le cahier des charges, afin de pouvoir plus facilement effectuer un Diagramme de classes sur le site 'genmymodel.com'.

Création du poste environnement virtuel, et crée un repository sur Git Hub.

Jour 4 : A l'aide du diagramme que je viens de terminer, j'y vois un peu plus clair, et révise mon code et sa structure, me rend compte que j'avais oublié des fonctionnalités, et j'ai également pu factoriser certaines fonctions liées au labyrinthe et aux objets.

J'attends un avis venant de collaborateur, afin de prendre la suite du codage, en attendant j'ai recherché/travaillé les spirites manquants, établie mon journal de bord, visionnage de certaines vidéos afin de trouver l'inspiration pour coder.

Après avoir échangé avec un autre élève, afin de s'avancer mutuellement, affronter les difficultés rencontrées, je progresse, mais reste frustré de voir le temps que cela me prend, chercher les bonnes informations, visite de forum divers, doc des modules...

Et surtout savoir s'arrêter, quand je tombe sur une difficulté, je me change les idées, me repose, Joue à des jeux vidéos.

Ayant découvert le côté intellectuel du métier de développeur, je me recadre et me rappelle que j'ai longtemps pratiqué une profession plutôt physique, dans le commerce de la restauration,

Suivant mon âge et ce changement de facultés je m'adapte donc et adopte un apprentissage au rythme de mes capacités, je ne me surcharge pas de travail, et évite de rester trop concentré, plutôt au contraire, occuper mon esprit tout en codant, serait donc plus lucratif.

La surconcentration me pousse à réfléchir plus fortement et aller trop loin pour des choses des fois très simple.

Les jours suivant, j'ai rencontré mon nouveau mentor Mr Bancal, il m'as recadrer sur les objectifs du projet et son déroulement, en effet il nous ait demander d'utiliser un bibliothèque afin de développer un jeu vidéo en 2D, donc Mr Bancal m'as fait réagir sur cette SDL qui en fait possède tous les outils permettant de crée notre jeu sans forcément refaire la certain code, comme par exemple

- Les mouvements du héro,
- Les collisions des murs ou objet...

J'écris encore mon code en procédurale, car je possède par à ce jour la maîtrise de l'Orienté Objet, Les absences de mes mentors mon fait manquer de pratique et de compréhension.

Le premier moi est passé, en plus du code en procédurale, j'effectue un code en cascade, Etant bloqué sur certaines fonctions, j'essaie de progresser sur d'autre.

Mon code procédural enfin terminé, j'ai fait le choix de faire un code minimaliste, mais facilement adaptif pour pouvoir y apporter des modifications simplement,

A l'aide de mes constantes, toutes mes tailles, écran de jeu, image, affichage, mouvement s'adapte assez facilement

Ainsi que la structure de base du labyrinthe qui contient juste 5 caractère:

- '#' : pour les murs
- ' ' : pour les chemins
- 'S' : pour le départ
- 'F' : pour l'arrivé
- 'G' : pour le gardien

Si le joueur souhaite changer l'image graphique, il pourra facilement changer, les tailles, le nombre de sprites présent dans l'affichage, sans devoir chercher ou modifier le code source.

Au départ du projet je souhaiter, y apporter de la music et du son ambiant ainsi que des animations supplémentaires afin de rendre le jeu plu beau, fonctionnel, ludique,

Après le conseil de mon mentor

« Respecte déjà le cahier des charges, si jamais tout est fait, et si le temp te le permet apporte les modifications, mais reste dans les objectifs »

Aujourd'hui le 27 septembre j'ai terminé mon projet, fonctionnel et rempli le cahier des charges, ce P3 m'a perfectionner sur la compréhension de Python, syntaxe, bibliothèque, module et ainsi l'orienté objet qui est pour moi beaucoup plus clair.

Merci OpenClassRooms