**Questionnaire d'auto-évaluation**

**Bilan des compétences acquises**

**SAE 1.02 : Développement et création d’un jeu ludo-pédagogique**

**Décrivez et présentez le jeu en 5 à 10 lignes (aidez-vous du « readme » si nécessaire)**

* **Titre du jeu : Géoquizz**
* **Noms des membres de l’équipe : Mattéo THIEFFRY et Paul MAQUET**
* **Description du jeu : Le but du jeu est simple gagné plus de points que son adversaire, pour cela le programme affiche soit une capitale soit un pays et il faut retrouver le pays ou la capitale par exemple si le jeu affiche Madrid il faut répondre Espagne. Le jeu est aussi composé de 3 niveau de difficultés :**

**-Niveau Facile : Le jeu affiche une partie de la réponse de façon aléatoire exemple si le jeu demande la capitale de Allemagne on pourra voir « b\*\*l\*n ».**

**-Niveau Normal :Ici le jeu nous affiche le nombre de caractère qui compose la réponse.  
-Niveau Difficile : Pour ce cas la le jeu n’affiche rien ce sont les connaissance pures qui sont testés.**

**Le jeu comporte aussi un système qui récompense le joueur si il arrive a enchaîné des réponses correcte ce qui multipliera sont score.**

**Ajoutez ci-dessous une photographie ou capture d’écran pour illustrer votre jeu**

**Ai-je réussi à répondre à tous les attendus du sujet ?**

*N.B : Traitez un par un chacun des attendus en expliquant ce qui est réussi et ce qui reste à améliorer et à acquérir.*

Modularité :

-Pour ce qui est de la modularité nous avons pus mettre en place plusieurs types et fonctions tels qu’une fonction qui permet de normalisé la réponse que le joueur répondra ce qui évitera de le pénalisé pour les caractères spéciaux ou autre et pour les types tels qu’un types joueurs et motsplacés.

-La clarté est un peu flou à mon avis même si j’arrive à m’y retrouvé.

-Pour ce qui est de la qualité du code nous avons tout fais pour cherché les problèmes éventuelles et les résoudres avant même d’avoir les erreurs même si je pense qu’il peut être améliorer.

Externalisation :

-Pour ce qui est de l’externalisation elle est assez simple on a simple trouvé un fichier CSV répartissant les capitales et pays du monde ce qui nous à facilité la tâche.

Persistance :

-Pour notre projet de notre point de vue il n’étais pas nécessaire d’avoir une persistance des données car c’est un jcj.

Contrôle de saisie :

-Il n’y aucun problèmes de saisie ne serait ce que pendant la sélection de la difficultés et du nombre de question mais aussi pendant que le joueur répond au question.

Tests :

-Pour ce qui est des tests on en a mis dans les tostring, normalise et dans la vérification des scores.

- Pour ce qui est de la créativité il y’a du coup le systèmes d’enchaînement qui permet de multiplier les points gagner plus le joueur enchaîne les bonnes réponses.

***Rappel des attendus du cours :***

• **Modularité** (types et fonctions) **clarté** (nommage) et **qualité** du code (algorithmique)

• **Externalisation** des données (ASCII art, textes etc. dans des fichiers)

• **Persistance** des données (sauvegarde)

• **Contrôle** de **saisie** (pas de plantage si mauvaise saisie)

• **Tests**

* Avez-vous fait preuve de **créativité ?**

**Comment s'est passé le travail avec mon binôme ?**

* Comment vous êtes-vous répartis les tâches ? Pourquoi ?

Pour mon cas j’ai effectué l’algorithme principal et Paul à fais lui plutôt les types et les fonctions nécessaires au bon fonctionnement du programme. Pour la répartion cela c’est fais naturellement durant la réflexion du projet.

* Quelles difficultés avez-vous rencontrées lors de ce travail en commun ? et à titre individuel. :

Ce qui à été difficiles et de ce mettre raccord sur les noms et types utilisé pour une compréhension et clarté total et aussi faire attentions au exception

* Comment les avez-vous surmontées ?

Nous les avons surmontées à force d’essais et de réflections.

**Compétences acquises :**

* **Compétences techniques :**

**L’utilisation de fichiers externe et du perfectionnement de la programmation générale(types,fonctions,tableau)**

* **Outils mobilisés :Fichier CSV, Vscode, Internet et Ijava**
* **Savoir-être :Travail d’équipe, autonomie**

**Lien vers votre Github : ( à conserver jusqu’à l’obtention du BUT)**

**Consignes de dépôt de ce questionnaire :**

Une fois ce questionnaire rempli, évalué par les pairs et corrigé par vos soins,

Merci de le déposer sur le cours Moodle : dépôt unique pour tous les groupes.

**IMPORTANT :** Conservez ce texte qui figurera dans votre dossier portfolio lorsque vous commencerez à le construire à partir du mois d’avril 2024.

Veillez à la syntaxe et à l’orthographe de vos phrases. Rédigez entièrement. (Pas d’abréviations ni de phrases tronquées)