

Rapport Projet Informatique

1) Formation de l'équipe et choix du projet

La raison la plus concrète pour le choix de notre équipe n'est pas vraiment dépendante du niveau d'informatique, elle était plus basée sur le fait qu'on était déjà un groupe d'amis de 3 donc on a décidé de se lancer sur le projet ensemble. Le choix du projet a été plus complexe car pour satisfaire chacun d'entre nous était difficile tout d'abord pouvoir comprendre les règles du jeu ou d'une bibliothèque sans aucun problème et surtout voir comment on pourrait programmer ses différentes règles était une nécessité, ce qui a éliminé d'office "CardYard" par la suite on a regardé les autres projets et n'étant pas très intéressé par le "Tech-tris" nous l'avons ignoré ainsi il ne restait que 3 projets "Coconut Party", "CY-Fighters" et "ChenYI-TECH". cela a été dur de départager ces différents projets car ils étaient tous intéressants ainsi nous avons choisi selon si on se voyait capable de les réaliser sans énorme difficulté et vu l'ui demandé pour "Coconut Party" nous l'avons laissé tombé, par la suite on a juste choisi "CY-Fighters" parce que ce projet nous semblait plus fun à faire et plus créatif avec les personnages qu'on pouvait incorporer.

2) Organisation du projet et Flux de travail

Notre flux de travail était maladroit pour être honnête durant les 2 premières semaines du projet nous n'avions encore rien déposé sur le github et notre travail sur la 3ème semaine malgré que présent était minimal nous avons donc dû s'organiser rapidement afin de pouvoir accomplir le projet dans son entièreté ainsi : Bilel a été chargé de créer les fichiers txt pour les personnages les techniques, de créer la fonction permettant de former les équipes que se soient choisis par les joueurs ou automatique et par la suite le txt des effets.

Yanis a été chargé de faire l'interface.

Nicholas Anthony a été chargé de faire les fonctions de récupérations pour les techniques et les personnage et la mécanique des combats

3) Difficultés et résolutions

Pour le combat et les personnages Nicholas Anthony a rencontré plusieurs problèmes, par exemple, pour récupérer chaque personnage du fichier et le placer dans un tableau, il utilisait une variable de type personnages, remplissait cette variable et après il la plaçait dans un tableau de personnages, afin de remplir chaque attribut de cette variable, une fonction allait voir chaque ligne du fichier et chercher chaque attribut du personnage, pour ça, il utilisait une variable start et after pour savoir quel attribut il était en train d'observer et after pour savoir quel est la valeur de l'attribut, mais même si start était un tableau de char de taille 3 au moment de récupérer start comme une chaîne il avait quelques dizaines d'éléments, il a eu ce problème avec d'autres variables de char aussi, ce qui l'a fait créer une fonction avec le seul objectif de transformer chaque élément d'une chaîne de char en '\0', pour être sûr qu'il ne rencontrerait le même problème (et après ça il a d'autres problèmes avec les chaînes).

Une autre situation c'était quand il avait fini l'algorithme des personnages et était près à commencer à travailler sur le combat, juste pour essayer son code à l'université et voir que

son code qui marchait parfaitement 20 minutes avant était rempli de crashes, il s'est demandé si son code avait gagné de la conscience propre, à acquérir une haine mortelle de son créateur et pour se venger le code s'est cassé en exprès pour provoquer de la souffrance au pauvre malheureux. À la fin il n'a pas trouvé de réponses et a fini par passer 3h pour refaire le code qu'il avait déjà fait (il a aussi acquis une dent contre gdb online).

Pour le fonctionnement d'une fonction qui était destiné à choisir une équipe automatiquement à partir de la liste des personnages sans intervention des joueurs Bilel a rencontré un problème avec la gestion des index générés automatiquement avec rand afin de gérer les personnages qui sont déjà dans l'équipe ainsi pour fixer ça afin de comparer l'input au membre de la team il a utilisé strcmp au lieu d'une fonction de comparaison fait maison et cela a fonctionné

Yanis a reçu de nombreux avertissements du compilateur qui ont signalé du code inutilisé et des erreurs logiques dans la lecture des fichiers et la gestion des structures de données, il a alors dû les corriger une part une avec un grand nombre de modifications, J'ai aussi fais face à de multiples définitions de la fonction main, provenant de nos testes de fonction.