

# **POO - Projet - Bataille**

Jabet Marin (Groupe avec Lebiez Nathan et Cauchon Romain)

Projet Python d'un jeu de bataille construit grâce à la programmation orientée objet composé de 4 fichiers Python *carte.py*, *jeuCartes.py*, *joueur.py* et *bataille.py* qui instancient les classes de mêmes noms. Présentation du travail réalisé pour la création de ce projet et des difficultés rencontrées.

## **1 – La classe Carte**

Une grande partie de cette classe a été faite en cours donc avec Nathan, avant les vacances, puis il a terminé la construction de cette classe pendant les vacances.

Aucune difficulté n'a été rencontrée pour cette classe, car il suffisait de mettre en action un tuple, un tableau et un dictionnaire avec des getters, setters, et des méthodes mettant en œuvre un test d'égalité, de supériorité ou d'infériorité qui tenait en général sur une ligne.

Le programme de test a donc été réussi du premier coup.

## **2 – La classe JeuCartes**

Cette classe a été commencée pendant les vacances avec un travail en commun avec Nathan où l'on a fait les méthodes qui nous ont pas trop mis en difficulté et on a laissé de côté la méthode *melanger* qui poser un peu plus problèmes.

Au final pour la méthode *melanger*, on avait voulu faire une boucle pour parcourir la liste jeu, mais il suffisait juste d'utiliser la fonction native *shuffle* pour mélanger ce qui représente le jeu de cartes.

Après construction de toutes les méthodes, le programme de test n'as pas fonctionné au début à cause d'une petite étourderie dans la méthode *distribuerJeu*, mais après, c'était bon.

## **3 – La classe Joueur**

La classe Joueur a été commencée pendant les vacances en même temps que la classe JeuCartes donc pendant le travail commun, elle a pu être continuée en cours et finie par Nathan à la maison.

Cette classe n'a pas été très difficile à faire, car c'était des méthodes assez simples à faire grâce notamment aux méthodes qui ont été faites avants dans la classe Carte et JeuCartes, mais elle aura quand même pris un peu de temps.

Le seul problème a été les différents tests qu'il fallait faire, car certaines méthodes n'étaient pas réutilisées correctement ou même que la construction de méthodes dans JeuCartes ne fonctionnaient pas dans les tests de Joueur alors que dans JeuCartes si, mais au final, on a réussi à fixer cela.

## **4 – La classe Bataille**

Cette classe a été la plus difficile à faire étant donné qu'on avait aucun élément de donné pour y arriver, donc on a du faire cette classe par nous même.

On a aussi été pris par le temps pour faire cette classe donc on n'a pas eu vraiment le temps de bien réfléchir sûr qu'est-ce qu'on devait mettre dedans, mais au final, on s'en est pas mal sorti.

On a donc fait cette classe chacun chez soi, mais on a pu être en appel pour partager nos idées et les mettre œuvre.

La principale difficulté était donc de savoir comment on allait mettre en œuvre toutes les méthodes qu'on avait créées et qui avait pour but d'être réutilisées dans cette classe, mais après un peu de réflexion, on a pu faire les deux méthodes dans la classe qui permettent de créer une partie de bataille.

On a donc tout rassemblé à la fin avec un petit programme qui permettait de lancer le jeu qui demande le nom des deux joueurs et qui lance finalement la partie.