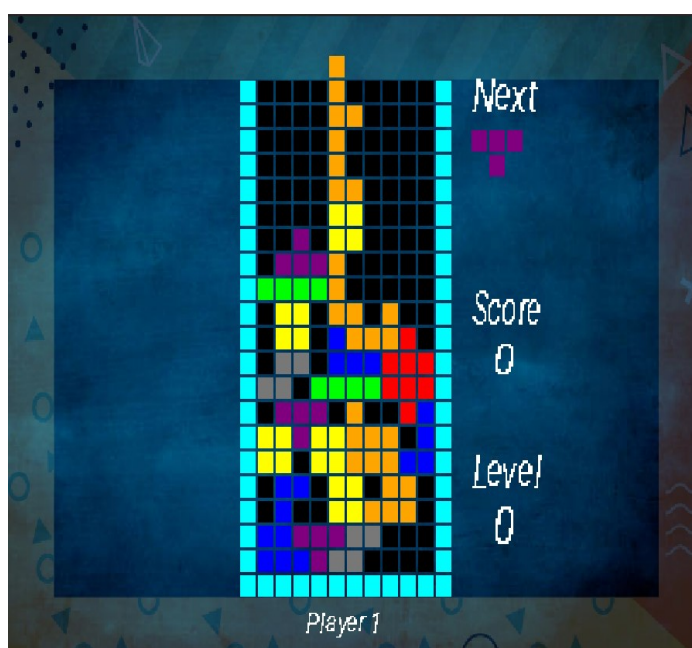
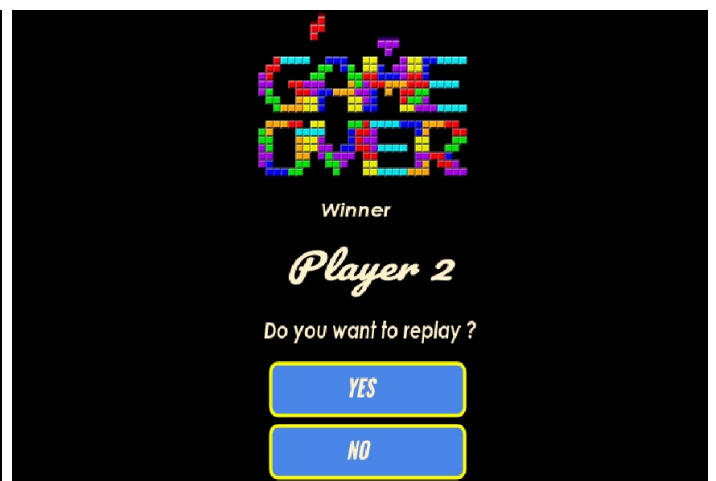
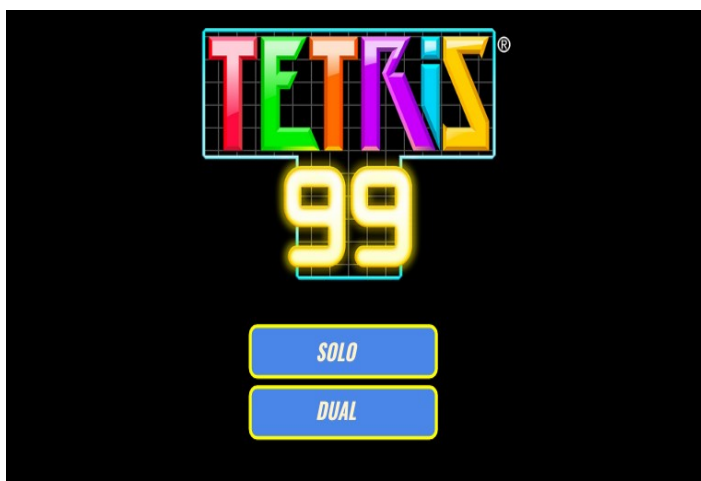


## ***Rapport*** ***projet de programmation avancée***

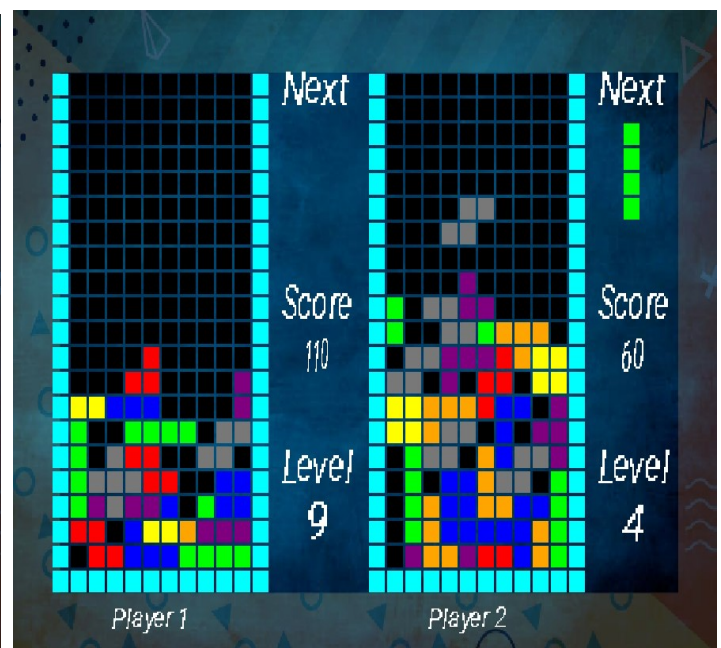
### ***INTRODUCTION:***

Dans le cadre de notre première année master en Informatique à l'Université de Strasbourg nous avons eu pour tâche la réalisation d'un projet afin de valider le module de programmation avancée. Notre objectif est de réaliser un jeu 2D Tetris. Nous expliquons (1) Description (2) le partage des tâches dans le binôme (3) et notre avis sur le sujet et sa difficulté.

### ***Description:***



Tetris



université de Strasbourg

**Comment jouer?**

- Pour démarrer le jeu lancez le script shell
- Appuyez sur «S» pour le mode Solo
- Appuyez sur «M» pour le mode Duo
- Utilisez les touches de direction pour manipuler les tétrominos
- Quand un jeu est terminé,appuyer sur «Y» pour rejouer
- Sinon appuyez sur «N»

***Partage des tâches dans le binôme:***

La réalisation du projet a été organisée en trois phases. La première phase consiste à un brainstorming entre nous deux. On cumule les différentes idées de propositions de solutions. Suite à une discussion objective, on filtre les idées qui nous paraissent intéressantes, logiques et cohérentes pour décider et décrire par la suite le pseudo code des fonctionnalités à implémenter.

En deuxième lieu, on partage les fonctionnalités également entre nous deux pour les implémenter .Il y'avait Hejer pour graphique et Nadjib pour le fonctionnel du jeu.On a décider d'utiliser une extension de code share de VSCode et c'était Nadjib qui gérait le partage.

On finalise par une troisième phase d'intégration et test durant laquelle on rassemble les différentes fonctionnalités implémentées pour qu'elles soient testées suivant le principe du sujet décrit.

***Notre avis sur le sujet et sa difficulté:***

Ce projet était très intéressant, et nous a notamment permis d'appliquer les connaissances acquises dans cet UE dans un projet concret. C'était très intéressant de relier toutes les connaissances apprises en classe et lors des séances de travaux pratiques. Nous avons eu un peu de mal au début à apprendre SDL2 à cause du manque de documentation concrète en ligne, et à côté de quelques bugs techniques de synchronisation, le temps était vraiment un obstacle puisque dans ce master nous sommes à mi-temps en entreprise par semaine et donc moins de temps que tout autre parcours . Cependant cela ne nous a pas empêché de rendre un projet fonctionnel complet dont nous sommes satisfaits.

**Code source : [LIEN](#)**