



El Manssouri Narjis

Compte rendu Bataille Navale C++

Lors de ce projet j'ai eu trois tâches principales :

La première et la plus courte, fut la programmation du placement des bateaux sur la grille. Je m'en suis occupé pour pouvoir soulager mes camarades d'une partie du code des fonctions pures.

La seconde fut la rédaction du main. J'ai dû attendre un peu avant de pouvoir tester mon code. En effet, mon travail consistait à utiliser les fonctions de Florian et les classes de Cheikhou pour construire un main fonctionnel. Par cela, j'entends le déroulement de la partie, avec une alternance entre les tours du robot et les tours du joueur, et l'affichage final de la partie.

Avec du recul, j'accorde une importance particulière à se mettre d'accord sur le nom des fonctions et des classes en amont dans un document partagé. Plusieurs fois, j'ai dû changer la logique même du main pour pouvoir m'adapter au code de mes camarades, et cela avant même d'avoir pu faire les premiers tests. Ce qui était prévisible puisqu'ils devaient s'adapter à chaque nouvelle difficulté rencontrée.

Enfin, j'ai rédigé dans le rapport l'organisation du groupe et mis au propre notre répartition sur le projet.