

Compte rendu TD04 - Sokoban

Arcelin - Amaglio - S2E

Sommaire :

1. Méthodes écrites
2. Problèmes / Solutions
3. Conclusion

1. Méthodes ajouter

Les méthodes que nous avons ajoutées se regroupent principalement dans la class listeElement. Nous avons ainsi ajouter la méthode ***boolean etreElement(int x, int y)*** qui permet de savoir si un élément se trouve aux coordonnées entrées en paramètre. Nous avons également ajouter une méthode ***int indiceElement(int x, int y)*** qui renvoie l'indice de l'élément dans la liste des éléments qui correspond aux coordonnées entrées en paramètre. Une méthode ***int getTaille()*** qui nous renvoie la taille de la liste et une méthode ***Element getElementByIndice(int i)*** qui permet de récupérer l'élément à l'indice donné.

De plus dans la class Labyrinthe nous avons ajouté deux méthodes : ***int getLargeurMax()*** et ***int getHauteurMax()*** qui permettent de récupérer les hauteurs et largeurs maximum des différents labyrinthe. Ceci nous est particulièrement utile dans la méthode ***String JeuToString()*** dans la class Jeu. Egalement dans le répertoire Labyrinthe nous avons ajouté quelques labyrinthes pour faire des tests ainsi qu'un labyrinthe pour teste notre jeu (laby0.txt).

2. Problèmes / Solutions

La première difficulté que nous avons rencontré se trouve dans la class Chargement, pour la méthode ***Jeu chargerJeu(String fichier)***. Nous avons du mal à comprendre comment faire cette méthode car très peu d'indications étaient donnée. Cependant après beaucoup de réflexion nous avons réussi à comprendre ce que nous devons faire. Notamment en faisant des schémas. Après cette étape nous avons réussi à tout faire assez facilement. L'axe des X , Y nous a cependant parfois posé problème car étant quelque peu particulier nous inversions ces axes dans la création de nos boucles. Ou même pour nos tests pour récupérer les coordonnées de certains élément avec la méthode ***char getChar(int x, int y)***. Mais encore une fois avec quelques schémas nous nous y sommes retrouvés

3. Conclusion

Pour conclure, nous avons fini ce projet en un week-end. C'était un projet très ludique. Je pense que notre documentation, nos méthodes faites sont correctes. Peut-être que nous aurions pu factoriser un peu plus notre code par moment. Je pense également que nos tests sont corrects et pertinents, peut-être aurions-nous dû en faire davantage car certains tests sont assez imposants (nous aurions parfois pu faire deux tests au lieu d'un seul). En plus de la javadoc que nous avons proposé nous avons décidé de commenter la plupart des lignes de chaque méthode pour une compréhension plus facile de notre code.