Projet info 1A

TAN Victor - TAILLEFUMIER Théo - KWA MOUTOME Noah - OUZEGDOUH Adam

Groupe 8

04/06/2023

Contenu

- Général
- 2 Lot A
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
- 3 Lot B
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
 - Le jeu
- 4 Lot C
 - Choix libre
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
 - Le jeu



Contenu

- 1 Général
- 2 Lot A
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
- 3 Lot B
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
 - Le jeu
- 4 Lot C
 - Choix libre
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
 - Le jeu



Objectifs de l'UE

- Réaliser un projet informatique à 3 ou 4, en C majoritairement
- Apprendre à utiliser git
- Sujet 2023 : Chaîne de Markov

Groupe 8 Projet info 1A 4 / 2

- 1 Général
- 2 Lot A
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
- 3 Lot B
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
 - Le jeu
- 4 Lot C
 - Choix libre
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
 - Le jeu

Distribution finale des tâches

- TAN Victor
 - Tâche A1 Mise en place du projet et du main
- TAILLEFUMIER Théo
 - Tâche A2 joueuses.h
- KWA MOUTOME Noah
 - Tâche A3 personnages.h et zones.h
- OUZEGDOUH Adam
 - Tâche A4 cartes.h et interface.h

Problèmes rencontés

- Nous nous sommes trop avancés dans les implémentations
 - Les structs devraient être abstraits mais nous avions déjà essayé de chercher les différents attributs
- Une boucle du main n'a pas été fermée au bon endroit

Projet info 1A

Contenu

- 1 Général
- 2 Lot A
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
- 3 Lot B
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
 - Le jeu
- 4 Lot C
 - Choix libre
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
 - Le jeu



Distribution finale des tâches

- TAN Victor
 - Tâche B1 Organisation du lot et makefile
 - Tâche B6 cartes.c, personnages.c, zones.c et joueuses.c
 - Tâche B7 Effets des cartes
 - Tâche B8 Interface
- TAILLEFUMIER Théo
 - Tâche B2 Tests unitaires
 - Tâche B3 Structures de données
- KWA MOUTOME Noah
 - Tâche B4 Constantes et variables globales
 - Tâche B5 Types, getters et setters
- OUZEGDOUH Adam

• -

- ◀ □ ▶ ◀ @ ▶ ◀ 를 ▶ · 를 · 쒼 Q (~)

Problèmes rencontés

- OUZEGDOUH Adam a abandonné ses deux tâches B6 et B7
 - Il n'a jamais touché à la tâche B7
 - Il a codé la tâche B6 jusqu'au 24/04/2023 (dernier jour pour le point de rendu à l'heure du lot B), et n'y a pas touché depuis; avec des erreurs dans le code, des segfaults et des incompréhensions du sujet
- Personne n'a pu tester ses fonctions car le lot B6 n'était pas fini. Nous avons dû abandonner le point de rendu à l'heure.

Groupe 8 Projet info 1A 10 / 22

Le jeu

Le jeu est opérationnel sur console. Il suffit de lancer l'exécutable dans le dossier bin (sans argument).

```
== C'est le tour de la joueuse n° 1 ! ======
Votre capital actuel: 5 crédit(s)
Votre main de cartes: [1] Lucienne Pacave; [2] Anne-Laure Ligozat; [3] Denisse Munante; [4] Djibril-Aurelien Dembele-Cabot; [5] Cyril Benezet;
Il vous reste actuellement 5 membre(s)
Chaque unité de capital investi modifie de 0.1 les probabilités
Vos membres d'école sont sur les zones:
   Id: 1] 2
                             Id: 41 2
                                     Id: 5] 2
           Id: 2] 3
es membres d'école adverse sont sur les zones:
   Id: 1] 4
           Id: 2] 5
                    Id: 3] 5
                             Id: 4] 4
                                     Id: 5] 4
Le(s) monstre(s) sont sur les zones:
   Id: 11 1
Il y a 10 zones.
Les probabilités actuelles sont:
```

Figure 1 – Image du début du jeu

Groupe 8 Projet info 1A 11 / 22

Le jeu (2)

```
Vous avez actuellement un capital de 5 crédit(s):
Combien de capital voulez-vous utiliser ?
 Entrez un entier négatif ou nul pour annuler
Vous avez décidé de ne pas utiliser de capital.
Vous avez les cartes suivantes:
1] Lucienne Pacave
2] Anne-Laure Ligozat
31 Denisse Munante
4] Djibril-Aurelien Dembele-Cabot
5] Cyril Benezet
Quelle carte voulez-vous utiliser ?
```

Figure 2 – Utiliser du capital ou une carte

Contenu

- Général
- 2 Lot A
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
- 3 Lot B
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
 - Le jeu
- 4 Lot C
 - Choix libre
 - Distribution finale des tâches
 - Problèmes rencontés
 - Le jeu

Choix libre

Le lot C était libre. Nous avons décidé de transposer notre code (en C) en Python, et d'y inclure une interface graphique (avec pygame).

Groupe 8

Distribution finale des tâches

- TAN Victor
 - Tâche C1 Interface graphique et main.py
- TAILLEFUMIER Théo
 - Tâche C2 joueuses.py, carte.py et effets.py
- KWA MOUTOME Noah
 - Tâche C3 zones.py et structures.py
- OUZEGDOUH Adam
 - Tâche C4 personnages.py

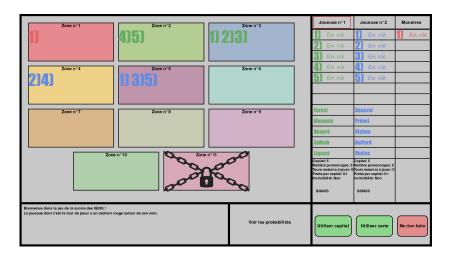
Problèmes rencontés

- 1ère utilisation de pygame
 - Il n'est pas possible "d'attendre que l'utilisateur appuie sur un bouton" depuis une fonction, à cause du while dans le main.py
 - Il ne suffit donc pas de recopier effets.c (lot b) en python pour les cartes qui demandent une interaction avec l'utilisateur (demander une zone, un personnage, un monstre, ...)
- 1ère utilisation des classes dans python

Le jeu

Si l'on omet les cartes, le jeu est opérationnel. Il suffit de lancer l'exécutable, il n'y a pas besoin d'avoir pygame sur sa machine.

Le jeu (2)



Groupe 8 Projet info 1A 18 / 22

Le jeu (3)

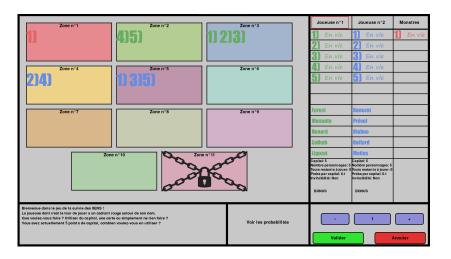


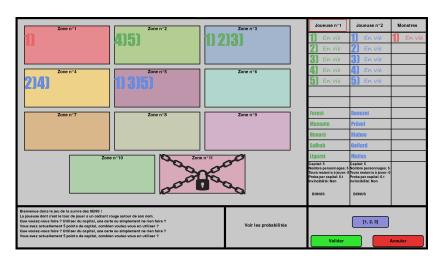
Figure 4 – Image choix d'utiliser du capital

Le jeu (4)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Joueuse n°1	Joueuse n°2	Monstres
1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	1) En vie	1 En vie	1) En vi
2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	2] En vie	2) En vie	
3	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	3) En vie	3) En vie	
4	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	4) En vie	4) En vie	
5	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	5) En vie	5) En vie	
6													
•	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	Forest	Benezet	
7	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	Munante	Prével	
8	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	Honoré	Rioboo	
9	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	Salhah	Goilard	
10	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	Ligozat	Matias	
												Capital: 5 Nombre personnages: 5 Tours restants à jouer: 0 Proba par capital: 0.1 Invincibilité: Non	
											BONUS	BONUS	
literwenus dans le jeu de la survie des IERS I : Les jouveux dant le set le tox de jours au nodat nouge autour de son nons. Les vouleurs dans les les vouleurs de la configuration de la configuration de la réfort faire ? Les vouleurs dans les vouleurs de la configuration de la configuration de la réfort faire ?									Voir les probabilités	Utiliser capital	Utiliser carte	Ne rien fair	

Groupe 8 Projet info 1A 20 / 22

Le jeu (5)



Le jeu (6)

