

Compte-rendu / Retour sur notre MiniProjet en Informatique

Tous les quatre nous avons eu pour projet de coder un jeu d'échecs. Après avoir établi le cahier des charges, nous nous sommes donc réparti le travail et avons commencé à coder.

Après un premier jet des différentes classes, constructeurs et autres, nous avons été confronté à quelques difficultés puisque le jeu d'échecs nécessite de prendre en compte un grand nombre de possibilités. En effet, chaque pièce se déplaçant d'une manière qui lui est propre, cela multiplie les conditions de codage. De plus, après avoir bien avancé sur la base du programme, nous avons eu un moment de stagnation (séance juste avant le week-end de l'ascension) où nous n'arrivions pas à continuer certaines méthodes et où il devenait difficile de modéliser les déplacements, en bref, nous n'allions pas dans la bonne direction. François tentait d'avancer mais nous n'arrivions plus à comprendre où il voulait en venir, et cela devenait trop compliqué donc nous avons fait un brainstorming pour repartir sur de bonnes bases, nous avons alors rebâti le programme en (re)créant les classes Coordonnées, Déplacement, ainsi que celles concernant chaque pièce. À partir de cette base solide, François nous a aidé à corriger les petites erreurs qui s'étaient glissées dans certaines classes et nous a permis de continuer à bien avancer grâce à ses bonnes capacités de codage, enfin nous avons pu arriver à un résultat où le programme compilait correctement et où le jeu marchait très bien (milieu de la dernière séance).

Depuis nous améliorons le programme pour rendre l'expérience de jeu encore meilleure. Nous avons ainsi codé le fait qu'une pièce ne puisse pas avancer si une autre pièce gêne son déplacement, nous avons également traité la partie échec et mat qui fait que si un des deux rois est mangé la partie s'arrête et le programme demande si l'utilisateur veut rejouer. Nous avons également rajouté la possibilité pour un pion de se transformer en reine lorsqu'il arrive sur la dernière ligne de l'échiquier.

Au final nous jugeons que le travail en équipe et la communication ont été à la fois très importants et également bien « gérés » dans notre groupe, et que nous avons travaillé de manière plutôt efficace pour produire un programme qui fonctionne et qui donne à l'utilisateur une expérience de jeu (presque) complète. La communication a été essentielle pendant le week-end de l'ascension quand nous avons reposé les choses à plat. Nous avons réussi à nous partager les tâches en fonction de ce que chacun était capable et/ou voulait faire. Au final, chacun de nous a pu contribuer à la bonne réussite de ce projet.

Avec plus de temps, et peut-être aussi de compétences, nous aurions pu rendre notre jeu d'échecs vraiment complet avec par exemple un refus du déplacement d'une pièce si cela met le roi de son équipe en échec, un affichage plus sophistiqué que le terminal ou d'autres fonctionnalités qui auraient rendu le jeu vraiment complet.

Pour autant nous sommes satisfaits de notre programme, et nous avons trouvé l'expérience de mini-projet à la fois enrichissante et intéressante.