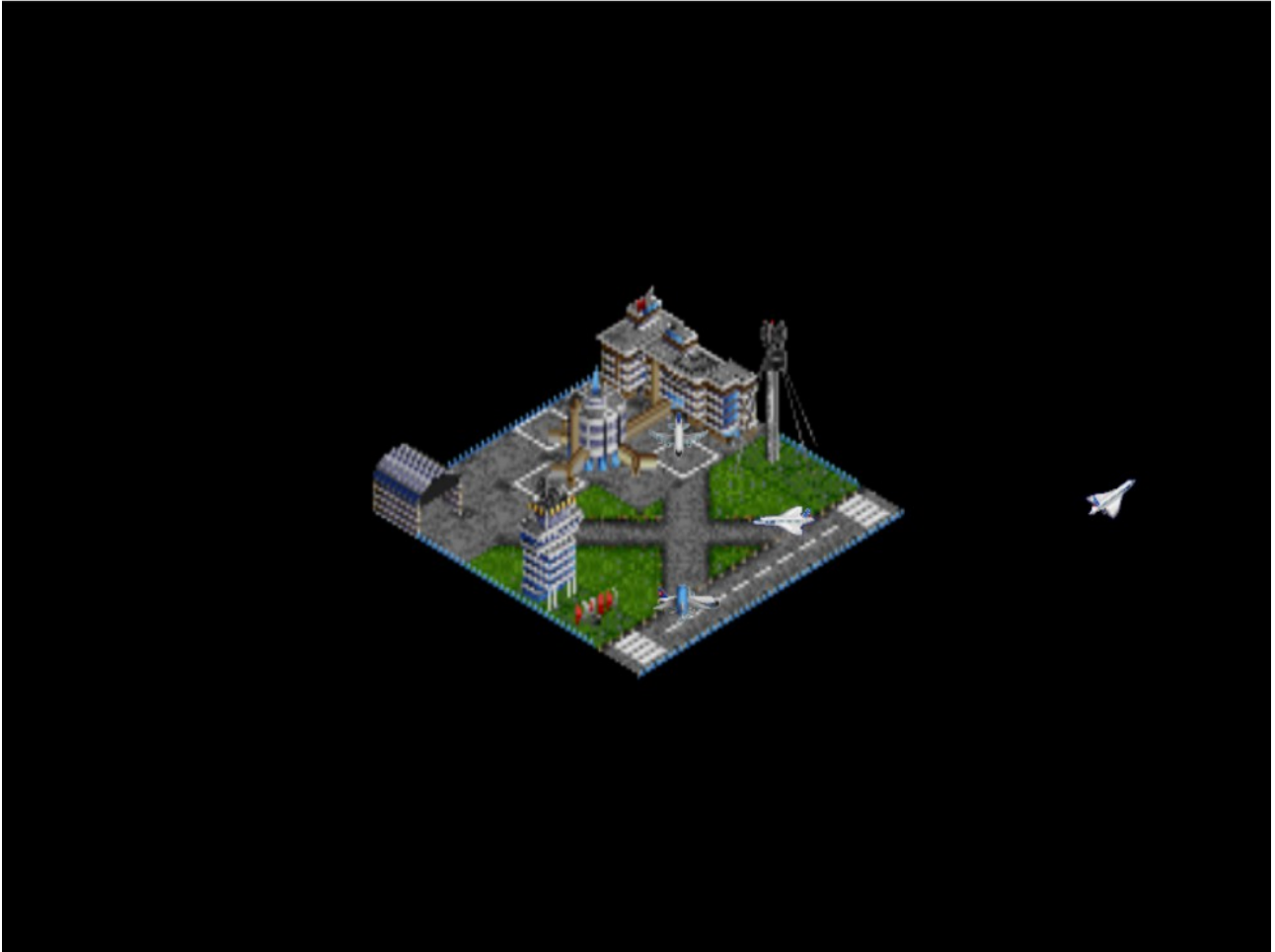


Rapport Projet de C++

Airport Tower Simulation



Diagne Ben – Groupe 2 – Université Gustave Eiffel

Les réponses aux questions

Les réponses aux questions non-code sont directement écrits dans les assignments.

Les décisions prises

En général, je n'ai pas pris beaucoup de décision en ce qui concerne le projet. Certains cas étaient du au fait que le projet était assez restreint en terme de liberté puisqu'il y avait beaucoup de questions à répondre, mais d'autres cas étaient dû à mon manque de niveau pour la langue. J'ai cependant pas mal changé l'architecture de base du projet, comme les types de retour de certains fonctions-membres comme `move()` pour les permettre d'interagir avec d'autres fonctions situés dans d'autres classes, ou alors les types de certains champs de classe. La majorité des changements à l'architecture de base du projet sont quand même causés par la réponse aux questions qui nous le demande explicitement.

Les difficultés rencontrées

La difficulté générale que j'ai eu avec le projet était de me guider dans les nombreuses classes présentes dans le projet. Puisque la base du projet était déjà faite, il était compliqué de bien repérer les erreurs qui engendrait des soucis au niveau de la base du projet. C'est la raison principale de pourquoi j'avais aussi du mal à comprendre pas mal des messages d'erreurs que j'avais. A cause de ma non-familiarité avec le programme de base, je ne pouvais pas directement repérer le soucis suggérés par le message d'erreur. Un des types de messages d'erreurs que je prenais souvent du temps à déboguer était une erreur en rapport avec une classe d'une librairie comme `<algorithm>`. En effet, les messages d'erreurs étaient pas assez clairs puisqu'ils ne ciblaient pas la ligne et le fichier où se situe l'erreur, mais donnaient plutôt une piste à une erreur spécifique à la classe où se situe l'erreur. Ça m'arrivait souvent quand j'oubliais une référence dans le paramètre d'une fonction d'une classe comme `vector` par exemple.

En ce qui concerne les questions, j'ai eu le plus de mal avec la tâche 2, notamment la partie de réapprovisionnement de l'essence, que je n'ai pas pu compléter totalement. En effet, les fonctions de remplissage d'essence n'ont pas l'air de marcher et je n'ai pas réussi à trouver la source du problème puisque je n'arrivais pas à voir dans quelle fonction le soucis se situait.

Ce que j'ai aimé/pas aimé du projet

Le fait de compléter le projet d'une personne était assez rafraichissant comme type de projet. De plus, la nature du projet qui est plus axé "TP" avec les nombreuses questions donnés m'a aidé à mieux me repérer dans l'avancement du projet. Cependant, l'aspect du "projet à compléter par nos moyens" est à double-tranchant, parce que même si on a des questions pour mieux nous guider, il y a quand même une grande partie du projet qui n'est pas codé par nous-même, et essayer de se mettre dans la tête de la personne qui a programmé ça est assez compliqué. Ce soucis est ce qui m'a amené à avoir l'une des difficultés cités plus haut.

Ce que j'ai appris

Ce projet m'a permis d'appliquer et de mieux comprendre ce que j'ai appris dans les cours de C++ donnés en cours, même si je n'ai pas pu toucher à la tâche 4 qui touchait principalement les templates, que je n'avais pas spécialement bien compris en général. De plus, la nouvelle approche adopté par ce projet m'a appris à gérer un des types de projet qu'on aura souvent dans le monde du travail.