Bilan : Projet Java

## Composition de l’équipe :

* Chef d’équipe : Martin Lechemia
* Membres : Tommy Deshairs, Mathieu Truchot, Andrian Chiapello

## Problèmes rencontrés :

Les premiers et nombreux problèmes apparus étaient liés à la liaison à la base de donnée, mais tous ont été corrigés (erreurs SQL).

Faiblesse dans la stratégie adoptée : - si tous les couples de nombre sont présents, la stratégie ne fonctionne pas.

Problème lié à l’actualisation du classement après victoire ou défaite d’une personne : Le classement est correct jusqu’à ce qu’une personne ait un meilleur ratio que le 1er. Il devient normalement 1er mais l’ancien premier le reste aussi…

Problème d’optimisation notamment dans la partie IA, le code est difficilement lisible du en particulier au grand nombre de variables utilisées. Nous avons essayé de découper cette partie en plusieurs étapes, afin de hiérarchiser les actions. On stock ceci dans une variable « avancement » .

Vision globale de l’équipe concernant ce projet :

Ce projet était intéressant autant sur le plan algorithmique que relationnel (BDD), la consigne manquait de clarté quant à la compétence de l’IA à finir le jeu, mais en particulier sur la documentation : l’énoncé initial ne laissait pas présager un tel travail de documentation, l’algorithmie devait primer à première compréhension.