

Rapport du projet

L'équipe est composée de trois membres : Wael, Hatim et Raphael. Ensemble, nous avons travaillé codage d'un jeu de cartes nommé *CardYard* dans le cadre de notre projet informatique. Chaque membre de l'équipe a contribué activement à différentes étapes du projet, en fonction de ses compétences et disponibilités.

CardYard est un jeu de cartes à tour de rôle où stratégie et patience sont les mots clé. Le joueur ayant le plus faible score en additionnant la valeur de chacune de ses cartes remporte la partie.

Pour mener à bien ce projet, nous avons mis en place plusieurs réunions à distance tout au long de l'avancement. Ces rendez-vous nous ont permis de :

- Faire le point régulièrement sur le travail accompli,
- Définir les tâches prioritaires pour chacun,
- Identifier les problèmes techniques ou organisationnels rencontrés,
- Répartir les responsabilités de manière équitable.

Comme tout projet informatique, plusieurs difficultés ont été rencontrées :

- **Problème de synchronisation du code en équipe** : L'utilisation de GitHub a permis de versionner le projet et d'éviter les conflits lors des mises à jour.
- **Mauvaise répartition du travail** : Au début, nous travaillions tous les 3 sur la même partie de code et avançons en même temps mais après réflexion, nous avons décidé de se répartir les tâches en fonction des critères d'évaluation. Par exemple, Wael s'occupait du main pendant que Hatim codait les certaines fonctions et structures et pendant que moi, de mon côté je faisais le fichier permettant la modélisation des cartes.
- **Manque de temps pour certaines fonctionnalités** : Nous avons dû faire des choix et prioriser les éléments les plus importants pour livrer un jeu fonctionnel, même si certaines idées secondaires ont été mises de côté comme la création d'une extension de cartes avec des nouvelles valeurs ou bien des cartes malus.

Nous donc avons réussi à créer une version jouable et stable de *Card Yard*, respectant les exigences principales du cahier des charges. Le jeu comprend un système de tirage de cartes et une interface utilisateur fonctionnelle, Bien qu'il soit encore perfectible, ce projet nous a permis de mettre en pratique nos connaissances en programmation, en gestion de projet et en travail collaboratif.