

SAE S1.01 - Implémentation Jeu "The Game"

HEUERTZ Zacharie S1A-2
TEMIROV Abdoul-Raouf S1A-2

20/12/23 - 22/12/23

ETAT DU PROJET : **FINALISÉ**

ETAPES RÉALISÉES :

- Etape 1: Classe Carte (10 min)
- Etape 2: Classe PaquetCartes (2h)
- Etape 3: Classe PileCartes (1h)
- Etape 4: Mise en place et exécution du jeu (7h)
- Etape 5: Classes supplémentaires (2h)

DIFFICULTÉS :

Nous avons rencontré des difficultés dans le code de certains tests mais aussi dans la classe Jeu et PaquetCarte (en raison du nombre de choses à penser). Pour résoudre cela, nous avons utilisé de la documentation java et fait des schémas.

FONCTIONNEMENT :

Le jeu fonctionne de la manière suivante:

- Création d'un jeu (*via Jeu*)
- Lancement du jeu (*via lancerJeu*)
- Afficher le score (*via Score*)
- Afficher l'état du jeu au départ (*via toString*)
- Jeu:
 1. Jouer un coup (*jouerCarte*)
 2. Afficher l'état du jeu (*via toString*)
 3. Jouer un coup (*jouerCarte*)
 4. Afficher l'état du jeu (*via toString*)
 5. Redonner des cartes au joueur (*via PileCartes*)
- La partie se termine si le joueur ne peut plus jouer ou s'il n'a plus de carte dans sa main (*via EtreFini*)
- Il entre son pseudo pour enregistrer son score (*Via Score*)
- Possibilité de rejouer (*via Rejouer*)

AJOUTS SUPPLÉMENTAIRES :

1. Classe Score

Permet de stocker un tableau de tous les scores (joueurs), le max de cartes dans le jeu, d'ajouter des scores triés et d'imprimer le classement des 5 meilleurs joueurs.

2. Classe Joueur

Permet de stocker les scores (int) et les pseudos des joueurs (String).

3. Classe Jeu (edit)

La classe Jeu dispose:

- Un système pour catch les mauvaises réponses pour éviter l'arrêt du programme (si un joueur met un caractère à la place d'une lettre par exemple).
- Un système pour écrire son pseudo et enregistrer son score.
- Un système pour rejouer (recréer un jeu sans écraser le tableau des scores).

CE QUE NOUS AVONS APPRIS :

- L'utilisation de try / catch pour gérer les erreurs.
- Une utilisation approfondie de Scanner.
- Coder en équipe.
- Répartir les tâches.
- Faire un code lisible pour soi et les autres.

AMÉLIORATIONS POSSIBLES:

- Création d'une interface graphique
- Score de tous les joueurs enregistrés dans un bloc-notes (pour éviter de perdre les anciens scores)