

PREING1

[zaffersati@cy-tech.fr](mailto:zaffersati@cy-tech.fr)

# CY FISH PROJECT

```

Run
CCCCCCCCCCCC      YYYYYYY      YYYYYYY      FFFFFFFFFFFFFFFF      IIIIIIIII      SSSSSSSSSSSSS      HHHHHHHHHHHHHHHH
CCC:::~::~~::~~::C      Y:::~::Y      Y:::~::Y      F:::~::~~::~~::F      I:::~::~~::I      S:::~::~~::S      H:::~::~~::H
CC:::~::~~::~~::C      Y:::~::Y      Y:::~::Y      F:::~::~~::~~::F      I:::~::~~::I      S:::~::SSSSSS::~::S      H:::~::~~::HHHHHH::~::~H
C:::~::CCCCCCCC::~::C      Y:::~::Y      Y:::~::Y      FF:::~::FFFFFFF      II:::~::~~::II      S:::~::S      SSSSSSS      H:::~::~H      H:::~::~H
C::~::C      CCCCCC      Y:::~::Y      Y:::~::Y      F:::~::F      I::~::I      S:::~::S      H::~::H      H::~::H
C::~::C      Y:::~::Y      Y:::~::Y      F:::~::F      I::~::I      S:::~::S      H::~::H      H::~::H
C::~::C      Y:::~::Y      Y:::~::Y      F:::~::FFFFFFF      I::~::I      S:::~::SSSS      H:::~::~HHHHHH::~::~H
C::~::C      Y:::~::Y      Y:::~::Y      F:::~::~~::~~::F      I:::~::~~::I      SS:::~::SSSS      H:::~::~~::H
C::~::C      Y:::~::Y      Y:::~::Y      F:::~::~~::~~::F      I:::~::~~::I      SSS:::~::SS      H:::~::~~::HHHHHH::~::~H
C::~::C      Y:::~::Y      Y:::~::Y      F:::~::FFFFFFF      I:::~::~~::I      SSSSSS::~::S      H::~::H      H::~::H
C::~::C      Y::~::Y      Y::~::Y      F:::~::F      I::~::I      S:::~::S      H::~::H      H::~::H
C::~::C      YY      Y::~::Y      F:::~::F      I::~::I      S:::~::S      H::~::H      H::~::H
C:::~::CCCCCCCC::~::C      YY      FF:::~::FF      II:::~::~~::II      SSSSSSS      S:::~::S      H::~::H      H:::~::~H
CC:::~::~~::~~::C      YY      F:::~::FF      I:::~::~~::I      S:::~::SSSSSS::~::S      H:::~::~H      H:::~::~H
CCC:::~::~~::~~::C      YY      F:::~::FF      I:::~::~~::I      S:::~::SSSSSS::~::SS      H:::~::~H      H:::~::~H
CCCCCCCCCCCC      YY      FFFFFFFF      IIIIIIIII      SSSSSSSSSSSSS      HHHHHHHHH      HHHHHHHH
RRRRR  Y  Y  AAAAA  N  N      +      AAAAA  M  M      EEEEE  EEEEE  SSSSS  H  H  AAAAA
R  R  Y  Y  A  A  NN  N      + +      A  A  MM  MM  E      E      S      H  H  A  A
RRRRR  Y      AAAAA  N  N  N      ++++++  AAAAA  M  M  M  M  EEEE  EEEE  SSSSS  HHHHH  AAAAA
R  R  Y  A  A  N  NN      + +      A  A  M  M  M  E      E      S  H  H  A  A
R  R  Y  A  A  N  N      +      A  A  M  M  EEEEE  EEEEE  SSSSS  H  H  A  A

```

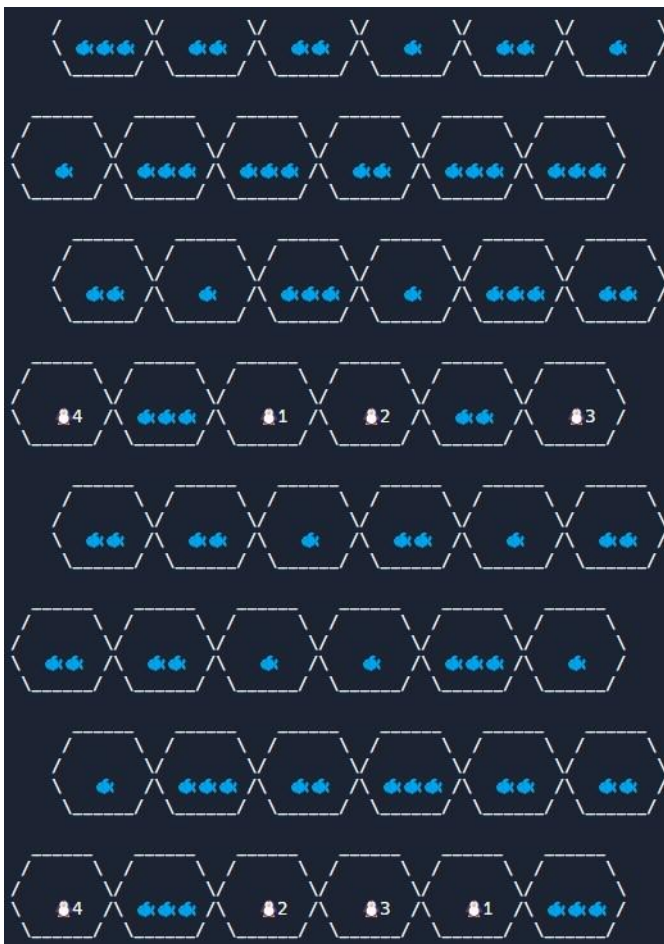
Chargé de TD: M. Khalil Bachiri

## I/ Organisation d'équipe - Une mise en relation de créativité

Tout d'abord, le côté le plus important de ce projet est celui de l'équipe, et de la communication aux seins de celle-ci. Bien que la phase de choix d'équipe était compliquée, du fait que nous n'étions qu'un duo au départ, sans troisième partenaire, nous avons pu avancer, tant bien que mal, et nous avons pu nous montrer efficace face aux demandes de ce projet.

Ainsi, nous avons choisit le sujet CY-FISH, qui correspondait à ce que nous espérions de ce projet. En effet, un sujet évaluant notre maîtrise des boucles et des systèmes de jeu en langage C est ce que nous percevions comme le meilleur défi à relever.

Une fois le sujet choisi, il nous fallait travailler en équipe pour avancer sur le jeu et le programmer. La répartition de départ s'est donc faite sur les objectifs du projet :



➔ Nous avons d'abord analysé le sujet, la manière dont le jeu devait se faire, et ainsi comment séparer ça en différentes applications.

➔ Nous avons comparé les forts de chacun pour décider de là où nous pouvions combler l'autre.

Tout d'abord, les différentes parties du jeu :

- L'initialisation et la création de la surface de jeu.
- L'ajout des éléments placés sur les glaçons et l'impression de la surface du jeu avec tous ses éléments.
- La mise-à-jeu des règles, de la validité du jeu et des différents mouvements.
- La fonction principale avec le lancement du jeu.
- La plateforme d'ouverture du jeu et les règles du jeu.

En effet, nous avons décidé, en plus de ce que le sujet demande, de compléter la plateforme du jeu avec un titre, une introduction durant la mise en route, et ensuite, la possibilité de lire les règles.

Ainsi, Ameesha se sentant plus à l'aise avec la création de la surface ainsi que le dessin du jeu, elle s'est d'abord concentrée dessus. Ryan, en revanche, et grâce à une certaine expérience dans la création de jeux de table (Puissance 4, Echecs...), s'en sortait mieux vis-à-

vis des différentes formules du tour par tour et des mouvements de jeu (ex :  $int\ min\_x = start\_x < end\_x ? start\_x : end\_x$ ). Ainsi, il s'est concentré sur cette partie avant d'aider à l'initialisation.

Enfin, Ameesha s'est occupée des règles du jeu, et Ryan de la mise en forme de la plateforme pour avoir le résultat ainsi voulu.

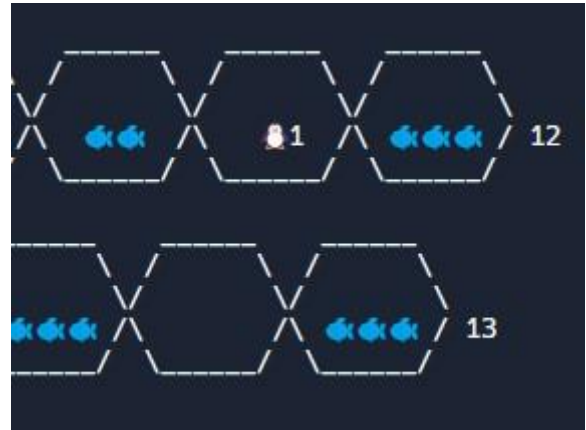
Notre équipe ne cherchait pas une répartition équitable, mais plutôt efficace. Ainsi, les répartitions n'étaient pas strictes, et l'un venait en aide à l'autre quand besoin, et aussi pour le partage d'information, de décision...

Là où la communication était primordiale était la phase de décision concernant les grilles du jeu. En effet, il fallait décider de nos préférences et de comment on pouvait améliorer le rendu. Les couleurs et le style font aussi partie de ces sujets, car la mise en relation de nos créativité personnelles ont permis ce rendu.

## II/ Difficultés rencontrées dans la phase de programmation :

La programmation de ce jeu fut assez directe et linéaire. Constamment, le travail était satisfaisant et a pu fournir un bon rendu.

En revanche, la première faute s'est faite lors de l'impression de la surface hexagonale. Il y avait là un manque d'efficacité ainsi qu'un défaut technique, car le compilateur utilisé a supprimé des parties du codes ainsi que certaines versions de celui-ci. De ce fait, la grille hexagonale représentée en exemple n'a pas pu être aboutie, bien qu'un résultat prêt de celui-ci a pu être atteint.



En effet, la dernière difficulté était la relation cellule-glaçon, une colonne sur deux pouvait être irrégulière à ce niveau là.

Enfin, un dernier problème qui reflétait surtout de notre manque d'attention était la perte de certains fichiers à 3 jours de la date de rendu. En revanche, grâce à une bonne ambiance d'équipe et un sérieux quant à la remise en code du jeu, nous avons pu corriger ce problème en obtenant une nouvelle version du jeu, qui maintenant suivait nos attentes avec une meilleure grille et un résultat remplissant bien mieux les attentes.

En conclusion, il s'agit là d'un projet bien amené et où l'avance dans sa résolution était positivement monotone. Les problèmes principalement rencontrés étaient symboles de manque de matériel, ainsi qu'un manque de chance vis-à-vis de la sécurité de nos fichiers. En revanche, il y a là preuve d'effort prouvant que le travail sérieux est ce qu'il y a de plus important. Nous avons pu en tirer expérience et connaissance, et nous espérons y retrouver une évolution d'autant plus satisfaisante.

Cordialement,

Pré-Ing 1 Groupe MI3-L

Ryan Trabelsi & Ameesha Zaffersatick