

## **Rapport sur l'implémentation de RocketPokemonFactory**

L'implémentation de la classe RocketPokemonFactory faite par la team rocket contient des points négatifs mais aussi des points positifs :

Points positifs :

- Elle utilise une Map pour stocker les noms des Pokémon en fonction de leur index ce qui peut être pratique et efficace pour retrouver des pokémons.
- Si l'indice d'un pokémon n'existe pas, cela est pris en compte et on nous renvoie à MISSINGNO, ce qui est pratique pour gérer certains cas d'exceptions.

Points négatifs :

- Nombre de boucles effectuées : la méthode de génération de statistiques d'un pokémon présente des problèmes de performance en raison du nombre de boucles effectuées (1000000), ce qui pourrait entraîner des ralentissements et une utilisation inefficace des ressources. Pour pallier cela, il faudrait privilégier la méthode random() pour générer un nombre entre 2 nombres.
- Conventions de nommage : certaines variables ne sont pas bien nommées conformément aux normes java (ex : index2name devrait s'écrire indexToName).
- Il faut aussi penser à écrire ou à générer de la documentation (Javadoc par exemple), cela permet de mieux comprendre le fonctionnement de cette implémentation.
- Langue d'écriture : par exemple, le nom du pokémon bulbizarre est anglais, alors que jusqu'à présent, nous avons toujours nommé nos pokémons en français. Il faut donc soit adapter l'implémentation, soit alors il faut prendre cela en compte lors de la phase de test.