

Soutenance de projet

Twist-Locks

Introduction

Le but de ce projet est de programmer le jeu du Twist-Lock.

Nous sommes une équipe de 5 composée de :

- Théo Crauffon
- Alexi Debonne
- Thibaut Fouchet
- Olivier Jonquais
- Benoit Klimczak

Table de matière

- I. Présentation du projet
 - A. Le jeu de société
 - B. Les contraintes du projet
- II. Développement
 - A. Répartition des tâches
 - B. Outils utilisés
- III. Synthèse
 - A. Difficultés informatiques rencontrées et leurs solutions
 - B. Difficultés organisationnelles rencontrées et leurs solutions

I.Présentation du projet

A) Le jeu de société

- Ce jeu a été conçu par M. Le Pivert.
- Le jeu du Twist-Lock s'inspire de la pose de ces pièces métalliques par les apprentis dockers.
- En plaçant un twist-lock sur un des coins d'un conteneur, le joueur récupère la valeur de celui-ci s'il a placé le plus de twists sur le conteneur et celle de ses voisins dans le même cas.
- L'objectif pour un joueur sera de battre ses adversaires en prenant possession des conteneurs rapportant le plus de points.

I.Présentation du projet

B) Les contraintes du projet

- Nombre de joueurs limité et joueurs non reconnaissables par un id mais par une couleur
- Dimensions du tableau de conteneurs infinie
- Ligne et colonne de différents types (entier et lettre)
- Pénalité en cas de mauvaise saisie
- Conditions de fin
- Le travail à distance

II. Développement

A) Répartition des tâches

Thibault / Théo / Alexi:

- Gestion de la classe Jeu
- Batterie de tests
- Diaporama

Olivier / Benoit:

- Classe Joueur
- Classe Conteneur
- Optimisation du code

II. Développement

B) Outils utilisés

Chacun a préféré travailler sur l'éditeur avec lequel il était le plus à l'aise.

Mais pour la communication et l'organisation nous étions tous d'accord concernant les logiciels ou outils à utiliser.

Informatique:

- Sublime Text 3
- Visual Studio Code
- Atom
- Eclipse

Communication/organisation:

- Discord
- Google Drive

III.Synthèse

A) Difficultés informatiques rencontrées et leurs solutions

Difficultés:

- Récupération de la valeur par défaut du coin qui était initialisée à null
- Reconnaissance du numéro du coin (en entier) pour la saisie par rapport à l'affichage (en caractère)

Solutions:

- Initialisation des valeurs des coins
- Utilisation de l'entier en tant qu'indice du tableau de coins (en caractères)

III.Synthèse

B) Difficultés organisationnelles rencontrées et leurs solutions

Difficultés:

- Télétravail
- Travail à plusieurs sur un diaporama

Solutions:

- Réunions vocales fréquentes
- Utilisation d'un google slide

Conclusion

Affichage cui de la grille : R est le twist-lock placé par le joueur rouge.

Joueur Rouge: Choisissez où poser votre twist (ligne en entier, colonne en lettre, coin en entier compris entre 1 et 4).

Attention, séparez bien par un espace les éléments

5 d 3

	A	B	C	D	E	F	G
1	28	14	40	24	27	48	10
2	54	39	12	5	44	6	25
3	52	8	51	54	45	22	10
4	17	33	18	48	5	38	6
5	14	30	25	54	31	51	41
6	11	43	48	44	15	32	29
7	29	53	35	19	15	51	26
8	11	49	17	32	43	9	13
9	7	34	51	46	8	48	47
10	35	28	35	26	20	22	46