



Projet long TOB - Rapport individuel

Itération 2

Bonetto Tom

Département Sciences du Numérique - Première année
2021-2022

I - Travail réalisé

Par rapport à la dernière fois, j'ai continué l'implémentation du plateau notamment en allouant une zone de cases sur lesquelles les pions se tiendront une fois entrés dans une salle. La plupart des fonctions qui sont utiles au déplacement sur le plateau sont faites (déplacer un joueur, savoir si un joueur est sur une case, enlever/ajouter un joueur sur une case). J'ai également commencé à faire des tests assez primaires pour vérifier la bonne implémentation du plateau et le bon fonctionnement de certaines fonctions, ce qui m'a permis de corriger des erreurs. Enfin j'ai créé une "map" du plateau, une sorte de matrice dans un fichier texte qui a permis d'affecter les images aux différentes cases du plateau de manière plus facile (voir image ci-dessous).

II - Prochains objectifs

Pour la prochaine fois il faudrait continuer les différents tests pour s'assurer au fur et à mesure du bon fonctionnement des différentes fonctions. Je compte aussi implémenter une fonction qui permettrait de changer de couleur les cases pour indiquer à l'utilisateur qui vient de lancer les dés jusqu'où il peut se déplacer. Il faudra également s'intéresser à la robustesse des différentes fonctions pour notamment éviter des déplacements impossibles.



```

S S S S S S M C M S S S S S S M C M S S S S S S
S S S S S S S C C S S S S S S C C S S S S S S S
S S S S S S S C C S S S S S S C C S S S S S S S
M C C C C C P C P S S S S S S C C S S S S S S S
C C C C C C C C S S S S S S S C C S S S S S S S
M S S S S S C C C S S S S S S S C C P C C C C M
S S S S S S S C C C C P P C C C C C C C C C C
S S S S S S S P C M M M M C C C P C C C C C M
S S S S S S S C C M M M M M C C S S S S S S S
M S S S S S C C C M M M M M C C S S S S S S S
M C C P C C C C M M M M M C C S S S S S S S
S S S S S S C C C M M M M M C P S S S S S S S
S S S S S S C C C M M M M M C C S S S S S S S
S S S S S S P C C C C C C C C C C C C C C C M
S S S S S S C C C P C C C P C C C C C C C C M
M C C C C C C S S S S S S S S S C C C P C C C
C C C C C C C S S S S S S S S S C C S S S S M
M S S S S P C P S S S S S S S S P C S S S S S
S S S S S S C C S S S S S S S S C C S S S S S
S S S S S S C C S S S S S S S S C C S S S S S
S S S S S S M C C C S S S S C C C M S S S S S
M M M M M M M M C M M M M C M M M M M M M M

```

Matrice représentant le plateau (M : murs, S : salles, P : portes, C : couloirs)