

## Rapport de projet d'IPO

Nous avons eu beaucoup de difficultés à faire ce projet. Sans s'étendre sur le sujet mais l'année n'est pas simple, ça concerne tout le monde certes mais ça nous a beaucoup freiné dans l'apprentissage lors de ce premier semestre, en particulier dans les matières principales, dont l'IPO.

### Partie 1 :

Nous avons mis beaucoup de temps à commencer car nous ne savions pas trop quoi faire puis nous nous sommes demandé quels éléments étaient à modifier/ajouter dans Frog et Game. Avant de penser à comment le coder en Java, il fallait déjà savoir **quoi** coder. Pour Frog c'était finalement assez simple à compléter, mais c'est pour Game qu'on a mis du temps. On a dû chercher dans toutes les classes données pour comprendre et trouver une solution. (Pour lancer un écran de fin nous cherchions comment le coder, en découvrant seulement plus tard que la fonction existait déjà). Nous avons dû ajouter une ligne dans le Main car sans savoir pourquoi, la grenouille spawnait en 0 ;0. Elle spawn désormais au milieu, comme demandé.

### Partie 2 :

Après la partie 1 nous comprenions mieux le Java mais pas assez pour réaliser la partie 2 sans problème, c'était long. On s'est, le moins possible, aidé du givenEnvironment pour au moins comprendre quelles méthodes étaient attendues. Je n'ai pas remis la fonction isWinningPosition() demandée dans le IEnvironment par exemple car elle fait écho à testWin(). Le jeu a finalement pu fonctionner mais c'était vraiment dur, on a encore beaucoup de lacunes en Java. La partie 3 et 4 ne nous sont pas encore accessibles, on s'est donc arrêté là.