

Projet long de Technologies Objet

rapport individuel tsadurni



Ce que j'ai fait : J'ai été le premier du groupe à motiver les autres pour débiter le projet, cela a été un peu compliqué aux vues des nombreux projets à rendre dans différentes matières, mais j'ai tâché d'être le moins rébarbatif possible tout en avertissant mes camarades de la proximité de la première date de rendu. Pour cela, je me suis occupé du Trello, en ajoutant différentes listes comme par exemple "To Do" "Questions" "Done" "Ressources", de la création d'un serveur discord pour notre groupe, puis du début du projet en poussant sur svn les fichiers de base pour notre projet qui sont : JoueurMonopoly, Cartes, Cases, et Des.

J'ai ensuite été rejoint par tous mes camarades pour pouvoir commencer proprement le travail. Nous avons discuté ensemble sur le serveur discord des différents liens entre les classes, de la classe principale du projet qui est finalement le joueur et non le plateau et d'autres fonctionnalités propres au code. Ensemble, nous nous sommes donc répartis les tâches et chacun a implanté son fichier. Pour ma part, je me suis occupé des cartes Chances. Avec les conseils de Théo, je l'ai fait dans un fichier .txt pour avoir une facilité d'implantation et ne pas avoir à initialiser chaque carte, pour éviter la redondance de code.

J'ai vérifié et corrigé quelques morceaux de code, surtout dans les classes JoueurMonopoly, Cases et Des, après quelques conseils de mes camarades. Pour finir, j'ai rédigé la plupart du manuel utilisateur.

Ce qu'il me reste à faire : Je pense que la grosse partie à venir est l'interface utilisateur, elle nous permettra d'apercevoir les plus grosses erreurs et de les corriger.