VANDEPOELE Enzo / MICALLEF John / AHOUANDOGBO Amen

**Rapport SAE1**

**Répartition :**

* Awale (Amen);

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* Mastermind (John);
* Perudo (John);
* Pierre/Feuille/Ciseau (John);
* Sabacc (John);

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* Compte est bon (Enzo);
* DevinePets (Enzo);
* Morpion (Enzo);
* Pendu (Enzo);
* Puissance4 (Enzo);
* Quizz (Enzo);
* Test de rapidité (Enzo);
* Fichier principale/Sélection jeu (Enzo);
* Système de leaderboard (Enzo);
* Système liste mots (Enzo);

**Général :**

Chaque jeu contient :

* Une sauvegarde du scores ou victoires ou essaies via pseudo;
* Un titre d’affichage;
* L’affichage des règles.

**Problèmes / Résolutions :**

* L’organisation/répartition : Pas de chef -> Aucunes répartitions -> Gros gap « d’engagement » (nbr de choses effectuées par chacun pour preuves).
* Piste résolution : Désignation d’un chef + Meilleur répartition + Impératif de travail/date.
* La quantité : +Quantité -> +Organisation.
* Solutions : Avoir un fichier main + répartition des jeux dans ‘class’ (1 jeux = 1 class).
* L’UI et UX : +Quantité -> +Pagaille -> Possible manque de compréhension pour l’utilisateur.
* Solutions : Améliorer l’UI et UX pour permettre une meilleure convivialité pour l’utilisateur, meilleure efficacité/plus facile de jouer.
* Compréhension et update du code : +Variables -> +Pagaille.
* Solutions : Utilisation de vecteur/tableau/liste pour une meilleure compréhension et visibilité pour ceux qui vont vouloir comprendre et update le code.
* L’aléatoire : Le srand() nous à toujours donné la même valeur.
* Solutions : utilise la valeur actuelle de l’horloge comme facteur(permet d’avoir un nb aléatoire à chaque exécution). Modifier la position du srand()/faire une boucle qui refait un srand() tant que la valeur est identique à la précédente.