

RAPPORT DU PROJET FROG

Lors de ce projet, la difficulté de communication entre notre binôme (problèmes de connexions et de d'internet) ont ralenti notre avancement dans notre projet. Nous avons traité les 4 parties.

Partie 1

Aucun problème pour cette partie.

Partie 2

Problème : variables de la classe Case étaient en private finale.

Solution : (contrainte) Création de case à chaque étape. (Non optimisé, prend de la mémoire)

Partie 3 : Les difficultés que l'on a rencontrés nous ont pris pas mal de temps à résoudre.

En effet, nous sommes partis dans l'idée de faire une partie à l'infini en se basant sur le déplacement de la map lorsque la grenouille va vers l'avant.

La première difficulté a été de faire en sorte que ce soit la map qui bouge. Nous avons donc décidé de contourner le problème en faisant en sorte que lorsque notre grenouille va vers l'avant, la position de nos Lanes change d'ordonnée.

Une autre difficulté a été que lorsque notre grenouille avançait nos Lanes ne se mettaient pas à jour ce qui fait que toutes nos Lanes se superposaient. Pour régler ce problème, nous avons décidé de créer un attribut dans notre classe EnvironmentInfinity afin de récupérer la Lane dans laquelle se trouve la grenouille et en la mettant à jour et de décaler les autres lanes.

Une difficulté que l'on a rencontrée mais qui est mineure est vérifier que l'on pouvait inclure les différents modules développés au même projet et lancer les différentes versions en modifiant minimalement le Main. Pour régler cela, on aurait pu pratiquer de mettre la classe FrogInfinity, LaneInfinity en héritage des classes Frog et Lane mais par manque de temps, nous avons créé des classes FrogInfinity, CarInfinity, LaneInfinity et EnvironmentInfinity sans utiliser d'héritage.

Partie 4 : Pour cette partie, nous avons décidé de créer un timer. Il y a cependant un bug à notre timer. En effet, lorsque la partie se termine, le temps écoulé est bien affiché mais le timer continue à tourner et l'affichage du timer change constamment. Nous avons voulu utiliser la méthode .stop() mais sans succès.

En fonction du mode de jeu choisi, il suffit de mettre au niveau de la création de la grenouille et de l'environnement :

- Ifrog frog = new Frog(game) ;
 l'environnement env = new Environment(game) ; pour jouer sur la version départ/arrivée
- Ifrog frog = new FrogInfinity(game) ;
 l'environnement env = new EnvironmentInfinity(game) ; pour jouer sur la version infini

Partie	Problèmes	Solution
Partie 1		
Partie 2	<ol style="list-style-type: none">1. La grenouille ne mourait que si elle percutait l'avant de la voiture (en fonction du sens de la voiture).2. Aucune voiture créée lors de la création de nos Lanes	<ol style="list-style-type: none">1. Redéfinition de la méthode isSafe. Ajout d'une condition dans le isSafe afin de prendre en compte la longueur de la voiture pour que la grenouille meurt peu importe la partie de la voiture percutée.2. Création de nos voitures dès la construction de nos Lanes (et non plus dans le update de Car)

Partie 3	<p>Non collision avec les voitures (Grenouille fantôme)</p> <p>Problème pour faire bouger la map et non plus la grenouille</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ajout d'une variable Lane afin de repérer plus facilement l'endroit où on se trouve • création de méthode pour faire bouger la map (deplacementMap), modification de move afin de faire bouger la map et non plus la grenouille(avant/arrière) • Modification de la méthode isSafe, afin de regarder dans quelle Lane se trouve notre grenouille et non plus sur quelle ordonnée
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------