

Compte rendu du projet Blokus

1. Mon organisation durant le projet :

- Étape 1 : Je n'ai pas eu de problème durant l'étape 1, n'ayant pas encore pris connaissance de la totalité des consignes et date je me voyais faire une étape par semaine.
- Étape 2 : Tout c'est déroulé normalement, mais je n'ai pas utilisé de struct lors de ma première version de code, et j'ai dû reprendre certains éléments de l'étape 1 pour la suite.
Pour le hasard, j'ai choisi de ne pas faire la méthode classique qui consistait à mettre les couleurs dans le même ordre mais de faire une rotation de cet ordre.
Même si c'est plus long j'ai effectué une suite de boucles, car je pouvais me le permettre sur seulement 4 couleurs.
- Étape 3 : J'ai pris conscience que le projet devait être rendu au DÉBUT des vacances, mais également que les étapes augmentaient en difficultés au fur et à mesure, j'ai passé un week-end entier sur le projet pour que l'étape 3 fonctionne correctement.
J'ai repris l'étape 2 en ajoutant des struct et en divisant la scène (partie gauche : la grille, et le contour de la grille) en deux struct contenu : l'un qui contenait la grille et l'autre qui contenait le contour (appelé « contenu constant »).
Ma fonction d'affichage était un peu compliqué.
- Étape 4 : L'étape 4 m'a nécessité le même temps que l'étape 3 à l'exception près que je n'ai pas travaillé un week-end entier mais une nuit et un jour car je prenais du retard dans d'autres matières. Peut-être mon organisation des étapes étaient-elles mal gérées ? Une chose est certaine, j'ai mal évalué la durée des étapes 3 à 8.
L'étape 4 était plus difficile que l'étape 3 mais j'avais progressé entre temps donc je n'ai pas ressenti d'écart flagrant entre les deux, je me souviens même d'avoir eu plus de difficultés avec l'étape 3.
Un problème est quand même à noter, ma fonction d'affichage était trop compliquée et elle provoquait un petit bug de décalage lors de la rotation d'une pièce dont la hauteur passait de 3 à 5 par exemple, je ne remplissais pas les nouveaux vides créés après le changement de hauteur de la pièce.
Une autre spécificité de mon code est le fait que je n'avais pas compris le typage des séquences des modifications des pièces, mais j'avais retenus que tout devait être fait sur une même ligne, j'ai donc proposé à

l'utilisateur la séquence avec les mêmes éléments que dans la consigne mais dans un ordre légèrement différent, peut-être n'allez vous même pas le remarquer mais je tenais à le préciser.

- Étapes 5 et 6 : Le choix de faire les deux étapes en même temps a été ma première bonne idée dans le projet, le découpage des étapes du projet est très mal fais si l'on suit les étapes les unes à la suite des autres, j'aurais dû suivre le cahier des charges dans sa globalité avant de me lancer dans chaque étape en devant ré-adapter la précédente.

Malheureusement j'ai fais une erreur assez classique, j'ai codé durant 5h sans vérifier mes erreurs, le résultat me donne encore des sueurs froides. J'ai tout simplement tout recommencé, mais cette fois-là en étant limité par le temps puisque j'ai partiellement terminé ces étapes à l'heure ou j'écris ces lignes.

La fonction d'affichage a été entièrement refaite, les nommages des variables aussi, le prolongement de l'étape 3 fais également et des optimisations ont été opérées ici et là.

Le placement des pièces fonctionnent mais la rotation sur des pièces de plus d'une ligne de haut ne fonctionne pas au moment du placement, pour permettre au correcteur d'observer que la rotation est fonctionnelle mais qu'il y a seulement un problème d'affichage j'ai forcé les pièces à se ré-afficher même après un placement de celle-ci, tout en plaçant les conditions nécessaires pour permettre de retirer ces pièces par la suite.

Le second problème dans le placement des pièces est la vérification des angles/conditions, je ne l'ai pas faite par manque de temps.

Le multijoueur est fonctionnel mais il est largement bridé par l'étape 5 qui elle n'est que partiellement fonctionnelle.

2. Points à améliorer/Remarques :

- Utiliser des tableaux à 2 dimensions.
- Loger les pièces dans des tableaux de 5*5.
- Optimisation des boucles.
- Évaluation de la durée des étapes, organisation de mon travail dans un projet de ce type.
- Ne pas suivre l'ordre des étapes mais plutôt prendre connaissance du cahier des charges dans sa globalité afin de créer ses propres étapes.
- Corriger le bug d'affichage lors d'un placement de pièce accompagnées d'une rotation.
- Remettre la suppression des pièces une fois placées.
- Suivre plus à la lettre les consignes/Mieux les comprendre