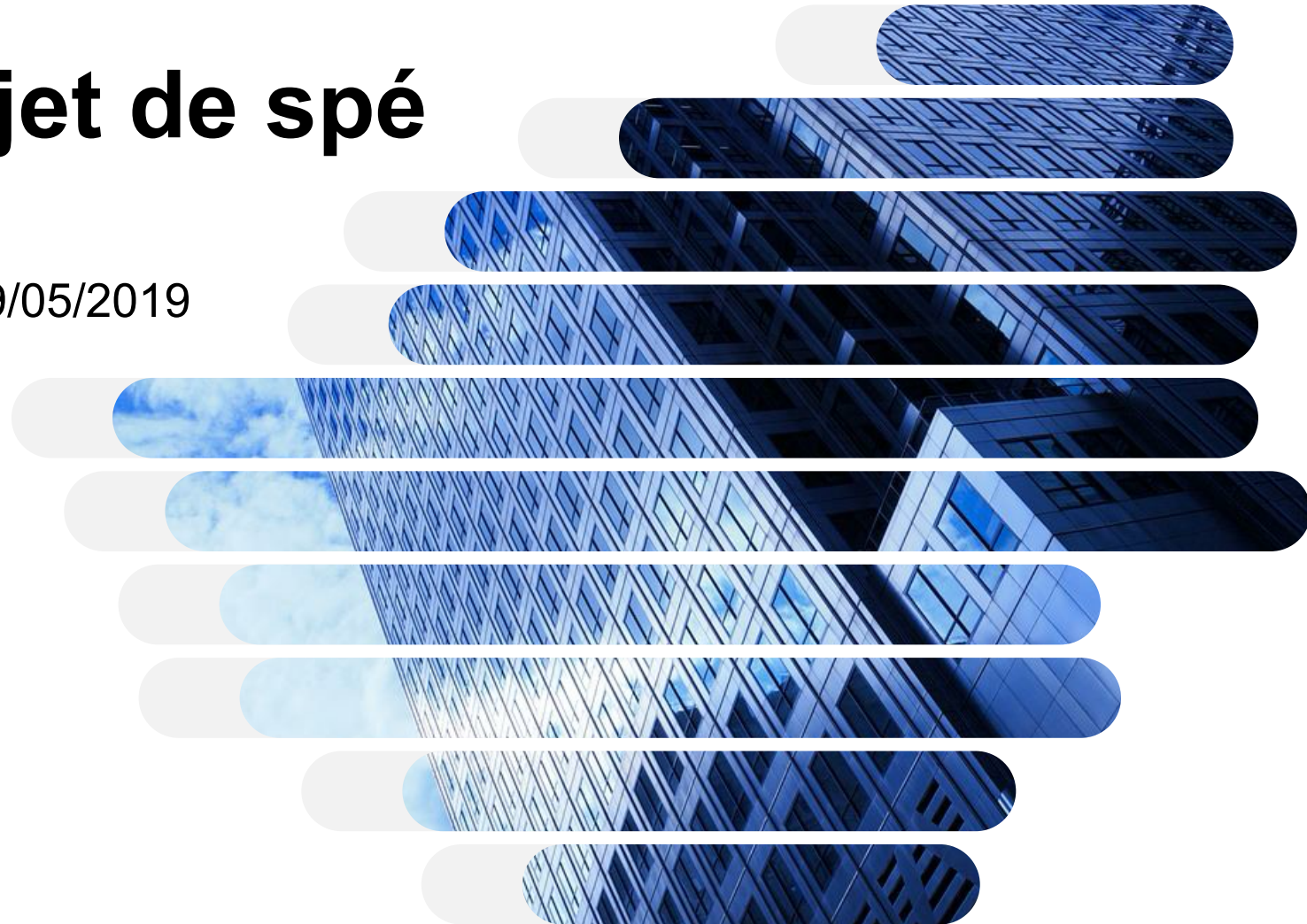


Tetris - Projet de spé

ET4 - INFO

Durée: 08/11/2018 - 09/05/2019

JIANGNAN HUANG
XIAOXUAN HEI





Repertoire

01

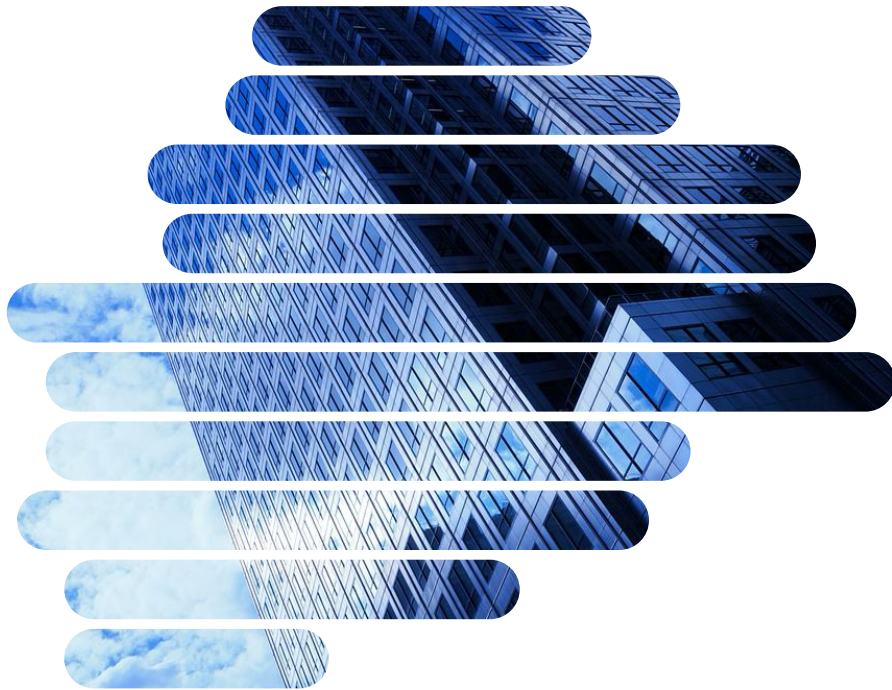
Partie technique

02

Partie gestion de projet

03

Apports du projet



01

Partie technique

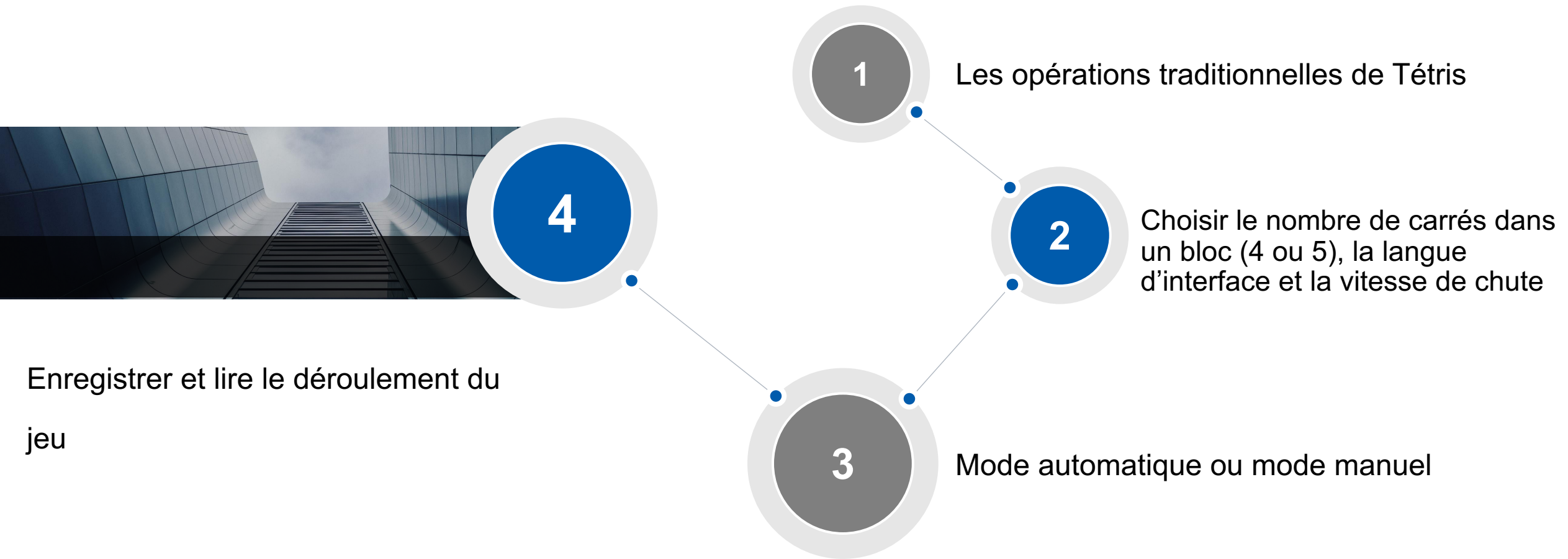
Fonctionnalités

Choix des technologies

Test et difficultés rencontrées

À améliorer

Fonctionnalités



Choix de technologies

	JavaFx	Swing	AWT
Avantages	<ul style="list-style-type: none">+ Bonnes conceptions+ L'interface et la logique de contrôle sont séparées+ Facile à modifier+ Riche en composants	<ul style="list-style-type: none">+ 100% implémenté en JAVA. Pas de dépendances de plateforme+ Riche en matériel d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none">+ Prend moins de mémoire+ Moins d'événements de démarrage+ Meilleure réponse+ Mûr et stable
Inconvénients	<ul style="list-style-type: none">- Manque de contrôles- Le mécanisme de traitement des exceptions n'est pas parfait- Les coûts d'apprentissage sont plus élevés	<ul style="list-style-type: none">- Difficulté de la disposition de l'interface	<ul style="list-style-type: none">- Pauvre en composants- Forte dépendance à la plateforme- Pas d'évolutivité

Choix de technologies

	XML	JSON	Protocol Buffers
Avantages	<ul style="list-style-type: none">+ Le format est uniforme et conforme à la norme+ Facile d'interagir à distance avec d'autres systèmes	<ul style="list-style-type: none">+ syntaxe simple et hiérarchie claire+ Peut être utilisé dans divers langages	<ul style="list-style-type: none">+ Petite taille des données et vitesse de transfert rapide+ Facile à utiliser et faibles coûts de maintenance
Inconvénients	<ul style="list-style-type: none">- Fichier énorme, format de fichier complexe- Prend plus de ressources et de temps	<ul style="list-style-type: none">- Moins lisible que XML- La capacité à décrire des données est pire que XML	<ul style="list-style-type: none">- Ne convient pas à la modélisation de documents textuels- Ne pas lisible et modifiable par l'homme

Test et difficultés

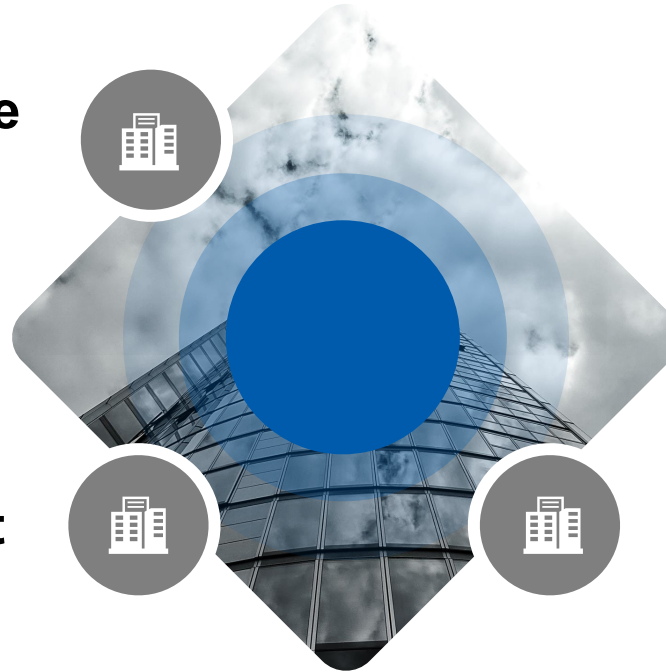
Fonctions	État	Commentaires
Démarrer, suspendre, terminer et redémarrer	😊	
Les opérations traditionnelles de Tétris	😊	
Choisir le nombre de carrés dans un bloc	😐	Marche bien, mais le mode avec 5 carrés est difficile à jouer
Choisir la langue de l'interface	😊	
Changer la vitesse de chute du bloc	😊	
Jouer avec le son	😐	La musique de fond disparaît en entrant en mode automatique
Mode automatique ou mode manuel	😐	Le mode automatique n'est pas applicable pour les blocs de 5 carrés
Enregistrer et lire le déroulement du jeu	😊	

Test et difficultés

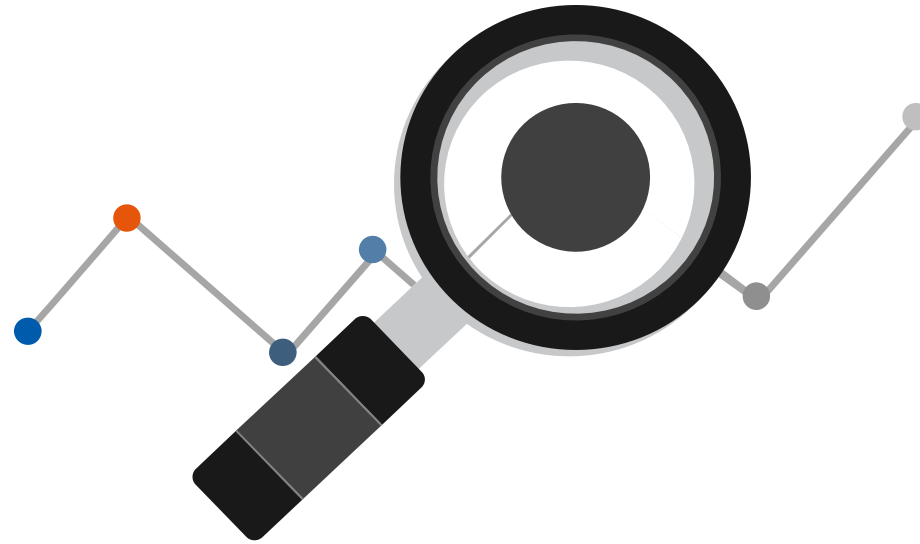
**l'algorithme du mode
automatique**

Copiage de l'objet

**les indices de tableau
hors limites**



À améliorer



1

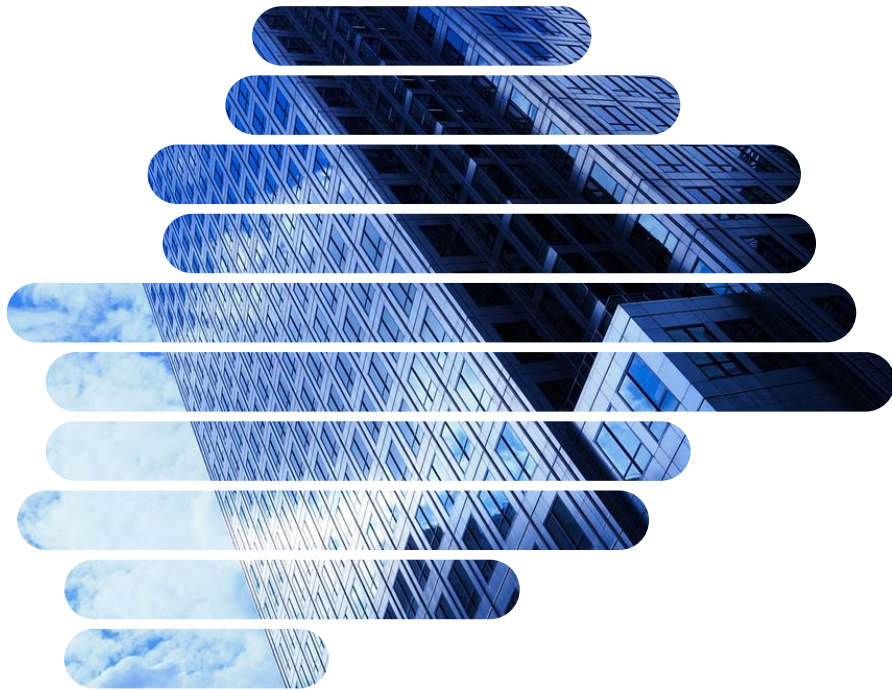
Définir des blocs avec
des fonctionnalités spéciales

2

Créer des obstacles
lors de la chute.

3

Tous les paramètres
dans un fichier de ressources



02

Partie gestion de projet

Bilan

Organisation de l'équipe

Difficultés rencontrées

Bilan

Durée	Prévision	Réalité
21/01 – 01/02	Codage de Tétris traditionnel	Conception du système
04/02 – 15/02	Conception de l'interface utilisateur	Codage de la base et de l'interface graphique
18/02 – 08/03	Conception de l'interface de contrôle	Ajouter le mode de 5 carrés
11/03 – 22/03	Nouvelle fonction avec la création	Apprendre Junit, XML et Protocol Buffers
25/03 – 05/04	Test et optimisation du système	Enregistrement / Lecture de déroulement du jeu
08/04 – 19/04	Ecriture du compt-rendu	Construction du mode automatique



Sujet / Equipe



Cours de GP

Apprendre beaucoup sur le processus de gestion de projet. Passer un soutenance.



Chercher des documents



Organisation de l'équipe

Difficultés rencontrées

4 Parties principales

01 / 02 en S7

03 / 04 en S8

01

- Formation d'équipe
- Chercher des documents

02

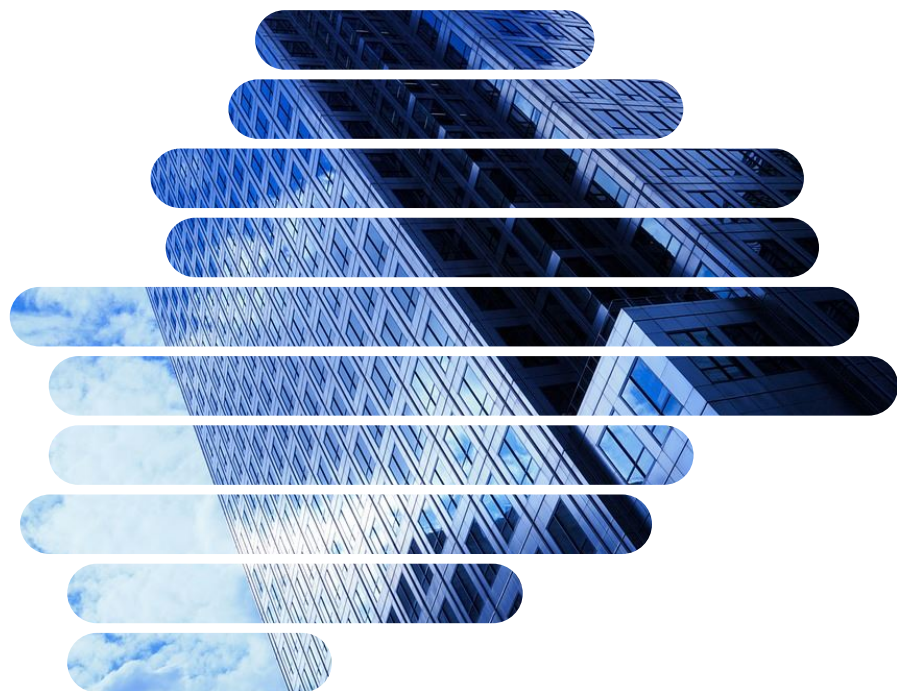
- Organisation du projet
- Division du travail

03

- Projet technique.

04

- Optimisation du projet
- Faire un bilan



03

Apports du projet

Click to edit Master title style

Données sont perdues



Actions preventives:

Garder les données régulièrement sur drive.

Actions correctrices

Essayer de former les données perdues à postériori.
Si pas possible, on n'a pas de choix sauf refaire une fois.

02

01

Le retard



Le retard d'une tâche dans une chaîne de tâches.

Actions preventives:

Prévoyez toujours un peu de marge sur les tâches.

Actions correctrices

Faire le plus vite possible pour rattraper le plan,
laisser les parties moins principales.

03

technologie pas encore maîtrisée



Actions preventives:

Evaluer les besoins de formation éventuels de notre équipe projet avant le démarrage des tâches

Actions correctrices

Apprendre tout de suite les connaissances dont nous avons besoin.



Merci!