

## Compte rendu de CY-FISH

### Composition de l'équipe projet :

- Mejdoline KETATA
- Paul LAGRANGE
- Martin CRISSOT

Durée du projet : 5 semaines\_du 23/04 au 27/05/24

### Description de l'équipe :

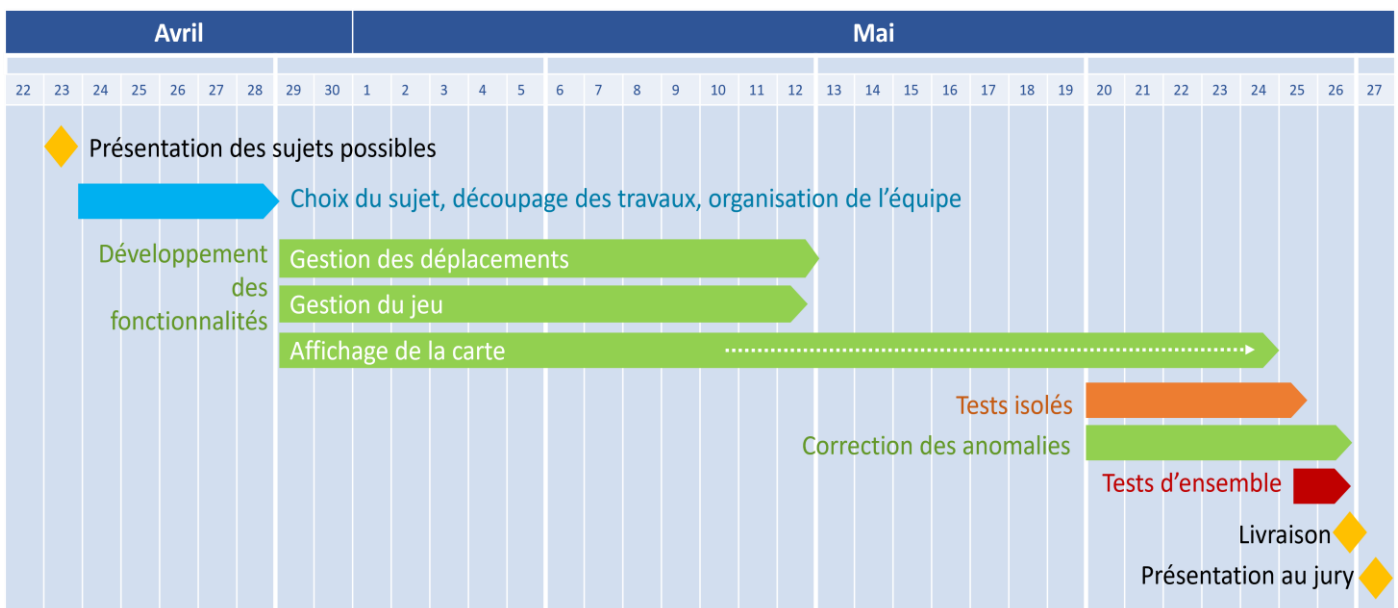
Dans notre équipe composée de 3 personnes, on a su se répartir les tâches de chacun de façon équitable, où chacun de nous à donner de son temps et de son énergie. Nous n'avons pas rencontré de conflit ou de désaccord. Nous avons su communiquer lorsqu'un membre n'arrivait pas à effectuer une tâche.

### Description du projet :

Dans ce projet, le but est de dérouler une partie de jeu entre différents pingouins. Ces derniers sont placés sur des icebergs représentés par des hexagones sur le terminal. Le vainqueur de la partie sera celui qui aurait mangé le plus de poissons en se déplaçant à chaque fois en ligne droite sur différentes cases. A chaque déplacement, la case de départ du pingouin est détruite et ne peut plus être utilisée. La fin de la partie est annoncée lorsque chaque pingouin est entouré seulement de cases cassées, c'est à dire que chaque joueur est bloqué.

### Déroulement du projet :

Le projet s'est déroulé selon le planning présenté ci-dessous.



### Déroulement du projet :

Lors de la phase de découpage des travaux, nous avons cherché à identifier des blocs de taille et de difficulté équivalente et pouvant être développés de manière isolée dans un premier temps. Pour

obtenir une solution répondant au cahier des charges, nous avons structuré les travaux en trois grandes parties :

Gestion des déplacements	Cette partie a été effectuée par Paul. En effet, j'ai rencontré des difficultés pour analyser tous les cas de figure tels que la direction du déplacement, ainsi que la parité des coordonnées des pingouins vu qu'il s'agit d'un déplacement dans une grille hexagonale avec des coordonnées orthogonales. J'ai dû m'adapter à constamment passer d'un système de coordonnées à l'autre.
Gestion du jeu	Cette partie a été faite par Martin, aucun problème particulier n'a été noté, mis à part une erreur d'inversion de ligne et colonne.
Affichage de la carte	Cette partie du projet a été faite par Mejdoline, quelques difficultés pour afficher les poissons et les pingouins à l'intérieur des hexagones ont été rencontrées. Cela a été résolu en convertissant les coordonnées des poissons et des pingouins pour ensuite les afficher avec un curseur.
Complément :	
Affichage d'images	Développé par Martin en amont du projet, pourra resservir dans d'autre configuration. Le programme lit fichier .bmp et l'affiche dans la console. Des difficultés ont été rencontrés pour comprendre comment effectuer les tâches. Par exemple, le souhait initial était de lire un fichier .png mais la mise en œuvre n'était pas réalisable car trop complexe.

Les développements des parties « gestion des déplacement » et « gestion du jeu » ont été terminées début mai sans rencontrer de difficulté. Sur la partie « affichage de la carte », nous avons rencontré des difficultés liées à l'environnement de développement Replit comme la commande console de déplacement du curseur. Nous avons aussi rencontré un problème avec lequel plus aucune modification n'était enregistrée et finissait perdue sans que l'outil ne nous prévienne. La migration des travaux sur GitHub a permis de résoudre le problème.

Lorsque les développements ont été suffisamment avancés, nous avons tout d'abord réalisé des tests isolés pour s'assurer du bon fonctionnement du développement en cours, puis des tests plus complets afin de s'assurer de la cohérence de l'ensemble. La phase de test a été prise en charge par les 3 membres de l'équipe. Elle a permis de garantir le fonctionnement de toutes les situations pouvant se produire au cours du jeu.

Nous avons principalement communiqué via Whatsapp

Les étapes de tests ont mis en évidence quelques anomalies qui ont été corrigées :

- Inversions des lignes et des colonnes dans la gestion du jeu.
- Afficher correctement des poissons et des pingouins.
- Direction des déplacements.

La livraison des différents éléments attendus a été réalisée à la date prévue.

### Les réunions :

- Le 11/04 : choix du sujet
- Le 22/04 : découpage des travaux à partir des propositions faites par l'équipe et répartition des blocs à développer.
- Le 17/05, 24/05 : Points pour voir l'avancement des différentes parties.
- Le 26/05 : Point sur les tests avant livraison.

### A retenir pour un prochain projet :

- Vérifier que l'outil de développement est compatible avec le cahier des charges.
- Bien évaluer le niveau de complexité de la demande.