

Compte-rendu du projet d'informatique

Dans le cadre de ce projet nous avons décidé de monter une équipe de deux personnes avec des niveaux en informatique disparates. Ainsi ce projet nous a permis à chacun d'en apprendre plus en programmation, chacun à son niveau, que ce soit par l'entraide, avec les TPs précédents ou grâce aux apports d'internet. Le choix d'une programmation en simultané (grâce à l'interface Cloud9) nous a permis de travailler en même temps lors des TDs, chacun ayant une tâche différente à exécuter.

Nous avons donc décidé de créer un jeu de bataille navale, jeu qui nous semble intéressant de par ses qualités stratégiques et les contraintes qu'il imposait sur le code.

Des difficultés se sont néanmoins présentées lors de la programmation du jeu en LAN, thème que nous n'avions jamais abordé en classe et pour lequel nous avons dû nous y reprendre à plusieurs séances pour y parvenir. En effet, établir une connexion correcte entre les deux ordinateurs s'est révélé être difficile, surtout aux niveaux des messages que ces deux derniers devaient s'échanger pour le bon fonctionnement du jeu. De même pour la méthode visant à positionner les bateaux sur le plateau, pour laquelle nous avons dû ajouter des restrictions à cause de la taille limitée du plateau de jeu. Enfin, par manque de temps nous avons décidé de ne pas coder le jeu contre le PC (en aléatoire).

Il a aussi été intéressant, en dépit des difficultés, de créer un jeu en LAN, plus adapté selon nous pour jouer à la bataille navale (on joue sur deux ordinateurs séparés plutôt que sur un seul sur lequel le joueur pourrait voir le plateau de son adversaire). De même, la mise en place d'une interface graphique permettant de rendre l'affichage des plateaux plus esthétique nous a permis de reprendre le TP 12 pour mieux comprendre en quoi cela consistait.

In fine, nous avons apprécié travailler sur ce projet, bien que nous pensions qu'avec le savoir-faire acquis en première année, il est difficile de programmer un jeu tel que le nôtre. Cependant, coder sur un tel jeu nous a permis de revenir sur nos connaissances ainsi que de les approfondir. De ce point de vue, ce projet a été fructueux