

Alistair Clerebaut 48502
Nathan Descheemaeker 49880

Rapport Diaballik : remise des classes métiers

Mr Vansteenkiste
Année 2019-2020

Listes de écarts, ajouts et précisions par rapport à l'énoncé :

Nous avons essayé dans l'ensemble de respecter l'énoncé en suivant au mieux notre analyse pour l'implémentation de nos classes métiers.

Pour ce qui est des bogues, il en persiste plusieurs que l'on essaye de résoudre. Il se situe au niveau de la méthode *antigame* (se trouvant dans la classe *Game*) qui ne fonctionne pas quand on l'appelle. Ainsi qu'un bug de boucle infinie lorsqu'on entre une valeur aléatoire comme coordonnées.

On est conscient que la vue en classes métier n'est pas pratique pour jouer et qu'on aurait pu mettre en place un meilleur visuel, mais on trouvait cela déjà pas mal pour un début.

Nous avons décidé de coder le jeu sans sa variante. Nous ne savions plus s'il fallait l'implémenter comme étant un choix de partie ou si nous avions le choix entre le jeu de base ou la variante. Nous avons choisi le jeu de base.

Relevé des problèmes rencontrés lors de la mise au point des classes métiers :

Nous avons rencontré quelques problèmes avec l'implémentation du *design pattern observer*, en effet nous tentions de bien en comprendre les subtilités. Nous pensons avoir réussi à l'implémenter de manière correct (du moins en partie).

Quelques soucis aussi avec les constructeurs, mais normalement ils sont tous bons à l'heure actuelle.

Justification pour les avertissements :

Notre code ne produit pas d'avertissements.

Estimation du temps passé sur cette partie de l'énoncé :

Pour cette partie nous estimons notre temps de travail à 50h à deux.