

Tableau de bord projet tutoré – Partie 4



Nom : DIALLO

Prénom : ALPHA OUMAR BINTA

Groupe : 1.2

Date de remise : 03/04/2011

L2 informatique

Mon carnet de bord

Partie 3

Activités et tâches à réaliser (si possible en verbes d'action)	Activités et tâches réalisées (ou raisons de la non-réalisation)	Résultats obtenus	Difficultés rencontrées et raisons de ces difficultés	Qu'est-ce qui peut être mis en œuvre pour les surmonter ?
Activité 3: Implementation des fonctions utilitaires Tâche 1 :fonction déplacement_possible Tâche 2 :fonction save (pour la sauvegarde) Tâche 3 : fonction load (pour le chargement)	Activité 3 : Implementation des fonctions utilitaires Tâche 1 :fonction déplacement_possible Tâche 2 :fonction save (pour la sauvegarde) Tâche 3 : fonction load (pour le chargement)	Réaliser Réaliser Réaliser	Aucune Aucune Aucune	
Activité 4 : procedure de jeu du joueur Tâche : action_homme	Activité 4 : procedure de jeu du joueur Tâche : action_homme	Réaliser	Gestion du tirage de la flèche	J'ai utilisé un pointeur afin de stocker la position d'arrivée de l'amazone pour tirer la flèche à partir de cette coordonnée tout en vérifiant que le déplacement est possible. Donc la position d'arrivée de l'Amazone qui a bougé est la position de départ de la flèche.

Quelles sont les connaissances issues de ma formation que j'ai utilisées durant cette période ?

Les cours sur les fichiers m'ont beaucoup aidé à l'élaboration des fonctions de sauvegarde et de charge du contenu de la matrice de jeu.

Quelles sont les connaissances acquises en auto-formation que j'ai utilisées durant cette période ?

J'ai eu à utiliser deux fonctions de la bibliothèque standard acquises en auto-formation : `freopen` (pour la réouverture d'un fichier) et `remove` (pour supprimer ce dernier). Cela m'a été beaucoup utile dans l'implémentation de la fonction de chargement d'une matrice donnée à partir d'un fichier de sauvegarde en utilisant un fichier temporaire.

Les conseils de mon tuteur :

Toujours écrire un algorithme avant de commencer le codage de la fonction et créer un fichier `main.c` pour effectuer des tests.