# Projet S2

## Bilan personnel et technique

L’équipe a à peu près bien fonctionné. Bien que le choix du sujet n’ait pas été trop compliqué, les phases qui l’ont suivi ont été plus délicates.

David Niel était souvent absent pour cause de santé, et nous étions plus que 2 élèves à travailler, contrairement aux autres groupes de quatre ou cinq élèves. Par ailleurs, nous avons besoin de plus de temps que les autres (tiers temps officiel), or nous avons dû tout faire à deux et nous avions très peu de plages horaires libres pour travailler ensembles mis à part le jeudi après-midi.

Nous avons rencontré des difficultés dans le diagramme de classes entre autres et pour coder en java. Cela n’a pas été facile, on a aussi rencontré des difficultés techniques, comme des problèmes de versions entre les différents ordinateurs utilisés, des problèmes d’affichage de fenêtres qui bouclent... etc.

Notre projet est basé sur un principe assez simple, mais tous ces aléas ont fait que nous avons quand même rencontré des difficultés pour le réaliser. Ce projet nous a permis de mettre en avant le côté pratique des matières bases POO et bases COO. Le libre choix du projet nous a permis de bien comprendre le mécanisme qui se cache derrière et de nous faire progresser.

Pour conclure, ce projet était assez difficile pour nous, car le temps restait difficile à trouver : nous avons manqué de temps et nous avons rencontré des difficultés du point de vue pratique.

## Ce que couvrent les tests unitaires :

Comme nous avons manqué de temps, nous n’avons pas eu le temps de coder les tests unitaires.

Nous aurions voulu faire des tests pour vérifier qu’il n’y a pas de problème :

- sur les portes (vérification que la porte permette d’aller dans la pièce indiquée et qu’une autre porte existe bien dans le nouveau lieu pour revenir)

- sur les personnages (vérification qu’un personnage permette d’ouvrir la fenêtre dialogue qui lui correspond et non une autre)

- sur les dialogues (que tous les dialogues puissent afficher la réponse qui leur correspond)

- sur le système de sauvegarde (que la méthode getsauvegarde modifie bien la sauvegarde lorsqu’il le faut).

## Ce qui a été développé :

Nous avons réussi de justesse à finir de coder l’essentiel du jeu.

En effet, lorsque l’on clique sur une porte, on se déplace à l’endroit indiqué. Si on clique sur un personnage dans la fenêtre décor, cela ouvre la fenêtre dialogue comme il faut. En effet, nous avons rencontré un problème de boucle, car nous avions codé la classe personnage comme un bouton pour l’affichage. Et lorsque le joueur cliquait sur le bouton du personnage à qui l’on voulait parler dans la fenêtre décors, la fenêtre dialogue s’ouvrait et gardait l’image du personnage comme un bouton enfoncé. Ceci actualisait sans cesse la fenêtre dialogue empêchant le joueur de pouvoir poursuivre le jeu.

Par ailleurs, certains dialogues avec un personnage permettent de débloquer l’affichage d’autres dialogues, comme prévu.

Nous n’avons pas eu le temps de coder les améliorations auxquelles nous avions pensé (telles que pouvoir cliquer sur des éléments du décor pour collecter des objets et faire une intrigue plus complexe).