

RAPPORT PROJET

Notre choix de projet s'est porté vers CY-BER PATH car nous souhaitions créer un jeu, nous trouvions ça plus amusant et cela nous a permis d'exprimer notre créativité. Nous avons commencé le projet par une lecture intensive du cahier des charges afin de bien cibler quels étaient les attendus du projet.

Au niveau de l'organisation on a décidé de créer un dossier en commun sur github afin qu'on puisse suivre les avancées du projet. Dans un premier temps nous avons codé quasiment toutes les structures afin de mettre nos idées au clair. On s'est ensuite mis d'accord pour créer la grille et l'afficher. Pour l'instant nous n'avons pas encore rencontré de difficultés particulières car nous avons utilisé tous les outils que nous avons appris cette année. Une fois cette grille créée avec un tableau de case on a du codé deux procédures, une pour afficher les cases à l'aide d'un switch/case qui nous a permis d'exécuter un bloc d'instruction et une autre pour afficher la grille c'est-à-dire afficher les colonnes et les lignes de la grille. Il a fallu ensuite qu'on crée deux fonctions de type booléen qui vont permettre de vérifier si le placement des cibles et des robots sont valides en prenant comme valeur de retour true ou false . Pour vérifier si la case est vide donc ne contient ni de robot ni de cible. Après avoir vérifié que notre grille était fonctionnelle, nous avons pu placer les 18 cibles et les 4 robots aléatoirement sans grande difficulté. Il a fallu maintenant afficher les murs perpendiculaires autour de chaque cible. Cette étape a été réellement compliquée pour nous. Nous avons donc choisi de demander de l'aide à l'association Atila de l'école gérée par des étudiants de ing1. Un des étudiants nous a expliqué quel était le problème de notre fonction pour placer des murs et il nous a donné quelques conseils pour notre code. On a terminé le projet par coder les déplacements des robots et les interactions avec l'utilisateur. Jusqu'à la fin du projet notre groupe est resté soudé pour qu'on puisse rendre un projet de qualité. Il y a eu quelques moments de difficulté mais malgré ça nous avons toujours essayé de trouver des solutions.