

R2.03 - Qualité de développement

TP 02 - git

Franck Aubry, Axel Lecoeuche et Rémi Synave

Ce TP nécessite l'utilisation de `git`. Avant de commencer, veuillez vérifier que vous l'avez bien installé et qu'il est fonctionnel. Pour ce faire, nous vous renvoyons au "Guide de survie de l'étudiant en BUT Informatique à Calais".

Pour ce TP, vous allez travailler par groupe de deux ou trois (et seulement deux ou trois). Avant de commencer, formez votre groupe. Être trois ne sera pas plus avantageux qu'être deux sur ce TP. Deux ou trois, faites donc comme bon vous semble.

De plus, dans ce TP, aucune indication ne vous sera donnée sur la création de branches ou sur quoi "commiter". C'est à vous, et à vous seuls, de décider de la meilleure stratégie possible. Si vous pensez que pour une meilleure organisation, il vaut mieux créer une branche, faites le. Si vous pensez que, franchement, tout faire directement sur la branche master, ça passe, réfléchissez plus ☺

Vous allez peut être vous tromper. N'hésitez pas à supprimer votre dépôt et à le recréer si nécessaire !

Le but de ce TP est de montrer que vous savez gérer un projet en groupe et vous servir correctement de tous les aspects de `git` vus en cours.

Vous avez au moins une séance pour faire ce TP (deux si vous n'avez pas trainé sur les exceptions). C'est largement suffisant donc prenez grand soin de vos branches, commits et merge !

Étape importante

Dans votre groupe d'étudiants, vous allez déterminer les rôles et surtout la personne responsable du dépôt `git` : celui qui créera le dépôt, celui qui validera les changements, celui qui résoudra les conflits, celui qui aura le bon déroulement du projet entre ses mains, celui dont la note de TP dépend. Bref, choisissez bien !

Seconde étape importante

Reprenez une version fonctionnelle de la correction du jeu d'échec (votre version avec exception ou la version de l'archive du TP1b).

Étudiez le code de la méthode `getDeplacementPossible` de la classe `Dame`. N'hésitez pas à en parler dans votre groupe pour bien comprendre l'idée derrière ce code.

Troisième étape importante

Le responsable du dépôt doit créer le dépôt sur `github` (créez vous un compte si vous n'en avez pas), ajouter les membres et l'enseignant (il peut être ajouté à la fin du TP mais ne l'oubliez pas!!!) et enfin définir le dépôt en privé.

Développement et gestion du dépôt

Certaines parties peuvent se faire en parallèle, pensez-y !

Étudiant 1

Il doit ajouter le `Tavalier` qui combine les déplacements possibles de la tour et du cavalier. Cette pièce se placera à la place des pions devant les fous.

Étudiant 2

Il doit ajouter le `Favalier` qui combine les déplacements possibles du fou et du cavalier. Cette pièce se placera à la place des pions devant la dame et le roi.

Étudiant 3 s'il existe sinon étudiant 1 ou 2

Il doit ajouter un constructeur à la classe `Plateau` prenant un booléen `cheat` en paramètre. Si le booléen est faux alors le plateau sera rempli avec les pièces classiques. Si le booléen est à vrai alors des tavaliers et favaliers seront placés des deux côtés.

Étudiant 3 s'il existe sinon étudiant 1 ou 2 mais pas celui d'au dessus

Il doit modifier la classe `MainGraphique` pour lancer une partie qui utilise les nouvelles pièces. (S'il vous manque des éléments, n'hésitez pas à les inventer !)

Dernière étape importante

Dans un fichier texte, donnez le nom des étudiants composant votre groupe ainsi que l'adresse de votre dépôt. L'étudiant responsable du dépôt déposera ce fichier sur Moodle.

Si vous avez fini trop tôt

Si vous avez terminé, vous pouvez également ajouter le **Davalier** qui combine les déplacements possibles de la dame et du cavalier. Il remplacera alors les cavaliers classiques.