

COMPTE RENDU

PROJET ROBORALLY

1 ère semaine (3 au 10 février) :

Recherches internet sur les bases (Thread, Sockets, Swing...) à l'aide du site de JmDoudoux, pour acquérir les notions indispensables.

2ème semaine (10 au 17 février) :

Répartition des tâches, nous avons alors pris la décision de se séparer en deux groupes (Réseau d'une part, Interface graphique de l'autre), je m'occupe de l'interface graphique avec Mathilde. Poursuite des recherches concernant les démarches à suivre afin de réaliser l'interface graphique d'un jeu. Visualisation de vidéos d'exemples de réalisation de jeu ainsi que des sites internet.

3ème semaine (17 au 24 février) :

Marie-Charlotte quitte le groupe, nous sommes désormais 3.
Début de la création du plateau de jeu, pour ce faire nous avons décidé avec Mathilde de créer et faire lire un fichier texte qui contiendra des caractères qui seront assimilés à une image propre au jeu. Réalisation de ce fichier texte.
Je m'occupe de chercher des images pour les assimiler à chaque case du plateau.

4ème semaine (24 février au 3 mars) :

Dépôt du fichier texte sur GitHub.
Incapacité de faire le lien entre les images et le fichier texte, grosse difficulté

5ème semaine (3 au 10 mars) :

Nous restons bloquées, paniquées par la trop grande perte de temps, nous codons image par image les cases du plateau de jeu Mathilde et moi.

6ème semaine (10 au 17 mars) :

Recherches sur création d'un bouton

7ème semaine (17 au 24 mars) :

Début création de la classe « Personnage »

8ème semaine (24 au 31 mars) :

Réalisation du diagramme UML
Finalisation de la classe « Personnage » que Mathilde a déposé sur Github par la suite

9ème et dernière semaine avant rendu (31 mars au 7 avril) :

Compte rendu Projet d'Informatique

Semaine du 3 février :

Nous avons pris connaissance du jeu à réaliser. Nous avons effectué nos premières recherches théoriques, dans un premier temps sur le jeu RoboRally pour connaître les différentes règles du jeu à mettre en place, puis sur des notions de Java telles que les Thread, pour savoir comment les utiliser lors de la programmation du jeu.

Semaine du 11 février :

Nous nous sommes réparti les tâches et avons commencé la programmation. Avec Marie-Charlotte, nous avons décidé de travailler sur le serveur. J'ai commencé à m'occuper de la classe Client. Nous étions un peu perdues et ne savions pas exactement ce que les classes devaient contenir ou non. Durant cette séance, nous avons également créé le GitHub où nous avons toutes déposés les fichiers à la fin du cours.

Semaine du 17 février :

Marie-Charlotte a dû arrêter les cours durant le semestre, j'ai donc eu à reprendre la programmation du serveur seule. Je me suis donc renseignée également sur la partie Serveur et non plus seulement sur le client. J'arrive à obtenir une connexion entre le client et le serveur.

Semaine du 24 février :

Je continue sur la programmation du serveur et du client. J'ai du mal à trouver des informations cohérentes en allant sur plusieurs sites. Je tombe régulièrement sur des informations puis leur contraire, donc j'ai du mal à trouver quelle méthode serait la plus efficace pour obtenir une connexion efficace pour le jeu.

Semaine du 10 mars :

Je continue la programmation du serveur. Le modèle que je suivais jusqu'à présent ne permet que d'établir une connexion entre le client et le serveur, mais j'ai besoin d'intégrer les Threads à ce modèle pour pouvoir obtenir un jeu pouvant gérer plusieurs clients.

Semaine du 17 mars :

Je commence à créer le diagramme de Gantt et à le compléter pour pouvoir suivre l'avancée de la programmation du jeu au niveau global (puisque nous avons décidé de tout regrouper sur le même diagramme pour avoir une synthèse du codage du jeu). En parallèle, je travaille toujours sur le serveur, et je regarde notamment des sites sur la programmation multithread.

Semaine du 24 mars :

J'ai repris entièrement la programmation du serveur. En effet, je n'arrivais toujours pas à lancer des threads lors de la connexion Client/serveur. J'ai donc encore accru mes recherches et me suis basée sur un tutoriel de la chaîne YouTube Arcxes Games, où il n'utilisait pas seulement une classe client et une classe serveur, mais également d'autres classes servant à des actions spécifiques, comme l'ajout ou la suppression d'une connexion.

Semaine du 31 mars :

J'ai effectué des recherches pour déterminer comment coder le personnage, son apparence et les actions qu'il réalisera au cours du jeu. Durant cette semaine, nous avons aussi commencé le diagramme UML avec toutes les classes et interfaces utilisées dans notre code.

Semaine du 7 avril :

Je finalise la programmation du serveur. Je rencontre beaucoup de problème au niveau de la connexion Client/serveur : je n'arrive pas à faire tourner le code en entier. Les codes que j'ai programmé depuis le début du projet ne me permettent pas d'établir une connexion et de lancer des Threads pour établir une connexion multiple. Je finalise le GitHub en rassemblant les classes dans des dossiers en fonction de leur utilité.

MICHEL
Mathilde
22003937

Compte rendu projet

Semaine du 3 au 10 février :

Recherche sur les différents points essentiels grâce au site JMdoudoux sur les sockets, sérialisation, thread, runnable.

Difficulté du groupe : un peu perdu, ne sachant pas par quoi commencer

Semaine du 10 au 17 février :

Attribution des tâches, je m'occupe de l'interface graphique avec Maéva.

Je regarde sur YouTube comment créer une interface avec swing. Je regarde les séries de vidéos « Programmer un jeu style Flappy Bird en java avec Eclipse » de Stefan Maurer.

Semaine du 17 au 24 février :

Depart de Marie-Charlotte.

Suite aux vidéos visionnées je code pour créer la fenêtre du jeu, sa dimension, la centrer à l'écran, faire en sorte qu'elle soit toujours au dessus des autres fenêtres qui sont ouvertes...

Création des images pour faire le plateau de jeu, j'utilise un fond gris trouver sur internet pour y ajouter des emojis apple a fin de crée les directions, trous, murs, etc..

Depot de fichiers sur GIT.

Semaine du 24 février au 3 mars :

On part pour créer un fichier texte qui codera chaque caractère par une image qui crée notre interface. Création d'une classe de lecture de fichier qui marche. Impossible d'arriver à faire le lien entre les images et le fichier texte.

Semaine du 3 au 10 mars :

Trop de perte de temps avec le fichier texte, on ne réussit pas, ne trouvant pas la technique on code et place image par image sur la fenêtre de jeu.

Semaine du 10 au 17 mars :

Création d'un bouton « START » qui servira à démarrera la partie du jeu.

Semaine du 17 au 24 mars :

Création de la classe « Cartes » qui regroupera l'ensemble des cartes, l'énumération, mouvement vitesse et valeur, puis la classe « Distribution ».

Depot fichiers sur GIT.

Semaine du 24 au 31 mars :

Création vision UML avec le site lucid.app avec Elodie.

Ajout du personnage à l'interface graphique .

Jeudi 31 mars au 7 avril :

Je refait entièrement la création des classes pour le jeu de carte en simplifiant, grâce a des exemples de jeu comme le UNO ou la bataille.

Modification du diagramme UML

Jeudi 7 Avril au Dimanche 10 avril :

Depot du projet.