

# PROJET 3

## Décision initiale :

Un fichier py qui fait tourner le jeu et un fichier contenant les classes.  
Je me suis orienté rapidement sur l'idée de 3 classes :

- Une pour la création du jeu lui-même.
- Une pour gérer McGyver.
- Une pour gérer le mouvement.

## Difficultés rencontrées

- **Le module class board**

- Class BoardGame:

1. comment générer le damier en 2D. J'étais parti sur un dico ayant la forme  $cle(x,y) = case$ . Trop compliqué, voire impossible (les clés ne peuvent pas être un tuple). Mon mentor m'a orienté sur les listes de liste.

2. Pas de difficulté rencontrée avec Pygame, j'ai commencé en chargeant un fond de jeu et rajouté des murs et objets. J'ai changé en cours pour gérer les cases de la liste une par une pour plus de flexibilité.

3. Au niveau du code Python lui-même, j'ai mis du temps à trouver comment faire marcher la fonction `load_board`. Pour moi toute fonction définie dans une classe devait contenir un «self». Avec le self, l'erreur «1 argument missing» était levée. Sans le self, impossible de faire référence à mes attributs de class (`window/floor, ..`).

Le problème a été réglé avec le `@classmethod` avant la fonction.

- Class McGyver :

Rien à signaler.

- Class Position :

Rien à signaler.

- **Fichier Game.py**

La gestion des mouvements (+1 sur x ou y) est assez intuitive quand vous avez sous les yeux les listes imbriquées.

J'ai essayé d'alléger le plus possible en définissant un maximum de méthode au niveau des class. J'ai laissé la gestion du «next\_move» dans le fichier Game.py, pour le déplacer au niveau de la class il fallait passer en arguments tous les «gyver.position...». Cela rendait le tout un peu confus.

- **Autres difficultés.**

Les principales difficultés rencontrées n'ont pas été en rapport avec le code lui-même.

Mais -

- J'ai eu du mal à utiliser virtualenv.

Une fois installé, impossible de créer un environnement virtuel. Pour finir par réussir à lancer mon Game.py, j'ai passé de long moment à chercher les commandes sur le net.

- GitHub

Pour des questions de logistique, j'ai travaillé sur le projet d'un endroit n'ayant pas accès à GitHub. J'avais copié mes fichiers en local et les modifiais. Lorsque j'ai recopié mes fichiers sur mon répertoire Git, impossible de les synchroniser avec mon GitHub (message : Everything up-to-date). J'ai recréé un repository.

- Notepad++

Beaucoup de temps perdu en utilisant Notepad++ comme éditeur. J'utiliserai PyCharm pour le prochain projet.