

## Rapport

### Initiative du projet :

L'objectif de notre projet était d'implémenter le jeu de plateau Stratego dans le langage C++ en utilisant une interface graphique à l'aide du logiciel Qt, mais nous nous sommes ensuite restreint à implémenter une version sur terminal après avoir constaté la complexité des nombreuses fonctionnalités fournies par ce logiciel.

### Rôle et Organisation :

Nous nous sommes ensuite réparti les classes à implémenter et avons fixé plusieurs rendez avec quelques membres (pas toujours les mêmes) pour discuter de l'avancement du projet. Pour ma part j'ai dû m'occuper de la classe qui gère le plateau du jeu ce qui m'a amené à créer une nouvelle classe pour avoir une meilleure approche de l'implémentation de la classe Plateau.

### Contribution :

Étant donné que chacun était libre sur le choix d'implémentation, l'un des points difficiles de ce projet était de s'assurer que les classes fournies par chaque membre soit conformes avec celles des autres dans l'espoir de former un ensemble de classes cohérentes entre elles.

Ainsi j'ai dû réadapter mon code pour fournir une version qui soit utilisable pour les autres membres, j'ai aussi pu proposer des méthodes à mes camarades et résoudre plusieurs erreurs liées à la compilation et c'est dans cet esprit d'entraide que nous avons tenté de surmonter les difficultés lors de la réalisation de ce projet.

### Contraintes :

L'une des idées à l'Aube de ce projet était la découverte, nous voulions découvrir le plus de chose possible via la réalisation de ce projet. C'est pourquoi nous avons choisi le langage C++ qui possède une syntaxe qui nous était peu familière et la plateforme qtcreator que nous connaissions seulement de nom.

Cependant dans le but de pouvoir réaliser notre projet dans les temps nous nous sommes tournés vers des interfaces graphiques plus simples à appréhender tel que la SDL ou la SFML. Nous avons finalement dû nous contraindre à une version terminal, plutôt que graphique, du projet lorsque nous avons constaté que la WSL ne prenait pas en charge d'interface graphique.

Malgré cela nous avons réussi à compiler notre projet mais sans que l'exécution de celui-ci puisse se dérouler comme nous l'aurions souhaité, malheureusement.

### Réflexion :

La finalisation de ce projet m'a fait réaliser que nous aurions dû commencer plus tôt et que nous aurions dû nous attendre à subir des contraintes. Ce sont des choses qui, je pense, sont à retenir.

Conclusion :

Malgré les contraintes subit, réaliser ce projet m'as permis de comprendre l'importance d'être organisé et de savoir collaborer a plusieurs.