

## **Rapport de projet**

### **Organisation et coordination**

Ce projet m'a vraiment fait prendre conscience de l'importance de la communication et de la coordination avec son groupe de projet. Il m'a fallu par exemple prendre des informations au sein du groupe afin de connaître l'avancement de chacun et ne laisser personne derrière nous car nous ne nous connaissions pas tous, il était primordial que personne ne se sente mis à l'écart, surtout dans les conditions que nous vivons actuellement.

On a pu faire cela en organisant des réunions sur la plateforme Teams, en s'envoyant des messages pour connaître l'avancement de chacun ou même parfois se retrouver à la fac par groupe de 2 afin de discuter et travailler ensemble.

### **Ma contribution**

Au sein de ce projet j'ai pu m'investir sur la recherche des nouvelles notions en c++ et de la bibliothèque QT pour l'interface graphique malgré qu'on ait ensuite laissé tomber l'utilisation de celle-ci. J'ai donc proposé de choisir la bibliothèque SFML qui est plus simple d'utilisation pour notre projet. Malheureusement, nous avons aussi abandonné cette idée à cause d'un manque de temps et de problème de compilation chez certains camarade qui utilise WSL.

J'ai donc pu aider le groupe dans la compréhension du c++ qui était complètement nouveau pour nous. J'ai bien-sûr participé à l'implémentation des différentes classes, en aidant chacun de mes camarades dans leur travail.

### **Les difficultés et solutions**

Appréhender le C++ a été assez difficile. En effet je n'avais auparavant jamais découvert de langage de programmation tout seul. Il a fallu que j'assimile le langage de mon côté et m'entraîner à coder certaines choses pour m'entraîner. Fort heureusement, l'internet est vaste et le c++ est un langage assez utilisé, j'ai donc pu trouver beaucoup de sources telles que des vidéos ou des forums qui m'ont beaucoup aidé dans mon apprentissage.

Par ailleurs, se lancer dans l'implémentation du jeu stratego n'a pas été facile mais encore une fois internet aide beaucoup, En effet beaucoup de jeu sont implémentés en c++ et certaines implémentations de jeu sont même expliqués ce qui m'a permis de voir comment on pouvait se lancer dans le code, par quoi commencer et comment s'organiser,

Malgré tout ce que l'on peut trouver, il a été difficile de faire le jeu, j'ai eu des difficultés au niveau de l'organisation de mon code, j'ai aussi eu du mal à gérer toutes les erreurs qui pouvait apparaître à la compilation par exemple.

### **Réflexion et conclusion**

Il est clair que si je devais recommencer maintenant, je m'y prendrais différemment avec une tout autre organisation. Tout d'abord je pense que je m'y prendrais beaucoup plus en avance, en effet avec plus de temps j'aurais sûrement eu moins de difficulté. De

plus, j'aurais aussi beaucoup plus appuyer sur la communication avec mon groupe qui n'a peut-être pas été parfaite du début à la fin.

Pour conclure je pense que ce projet a vraiment été bénéfique pour moi. Malgré les difficultés rencontrées et les échecs, tout cela reste une bonne chose pour mon expérience personnelle.