

**GUERRIDA Naïm**  
**SUREAU Fabio**  
**LABADY Marcus**  
**SOUIDI Amel**  
**KEBE Fatou**

## **Rapport de projet**

### **description du projet Stratego**

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Stratego>

### **Organisation et répartition des rôles**

Beaucoup de langage de programmation permettent d'implémenter des jeux vidéos. Au début on hésitait entre Java et C++. Afin d'apprendre un nouveau langage Fabio a proposé le C++, on est donc partis dessus. Pour commencer on a décidé de se familiariser avec le langage chacun de son côté.

De plus nous avons aussi choisis de faire une interface graphique, nous devons donc choisir une interface graphique qui nous conviendrait. Au début on avait choisis d'utiliser QT mais au fil et du temps et des recherches on s'est rendu compte qu'il était préférable pour nous d'utiliser la bibliothèque SFML qui est plus simple d'utilisation. Après cela on a commencé par faire le plan du projet ; comment débiter l'implémentation, quelles classes nous devrions implémenter, dans quelle ordre et de quelle façon. Le jeu final devait permettre à un joueur de lancer une partie contre une intelligence artificielle ou même à 2 joueurs de jouer ensemble si possible.

On devait donc s'organiser autour de la gestion du jeu au tour par tour, la gestion des pièces, des déplacements et de la hiérarchie entre chaque pièce. De là, nous avons déjà une idée du plan. Ensuite chacun a choisis une classe à implémenter.

Pour communiquer et s'entraider nous avons utilisé Teams pour organiser des réunions, se partager des informations et s'entraider. La communication et l'entraide se sont avérées très importantes dans l'avancement du projet étant donné que le c++ était un nouveau langage pour nous. Au final chacun a contribué un peu partout dans l'implémentation du code.

### **Difficultés rencontrées et solution**

Il a été difficile pour nous de bien comprendre l'utilisation du c++ et surtout de l'interface QT. C'est donc pour cela que nous avons décidé de nous tourner vers la bibliothèque SFML. Malheureusement, nous avons complètement abandonné l'idée d'une interface graphique, faute d'organisation et de temps. En effet, nous avons manqué de temps compte tenu des partiels de fin de semestre qui approchait et de nos difficultés à tout gérer.

De plus, après réflexion nous pensons que nous avons été pris de court à cause de notre ambition à vouloir implémenter une interface graphique directement, malgré nos débuts en c++.

Afin de pallier le peu de temps qu'il nous restait, nous avons décidé d'implémenter un jeu minimaliste qui fonctionne sur terminal. On s'est chacun réparti du travail et aider

mutuellement afin de réussir.