



# **Rapport individuel de la troisième itération du Projet long Mario 2020.**

Groupe E13.

Auteur :

Younes EL BOUZEKRAOUI


J'ai réussie pendant cette itération à completer l'implatation des classes dont je m'occupait :

Brique :

- Brique.java
- BriqueOrdinaire.java
- BriqueSol.java
- BriqueSurprise.java
- Tube.java

ObjetCollecté :

- ObjetCollecte.java
- BoostItem.java
- Coin.java
- Flower.java
- Mushroom.java
- SuperMushroom.java

J'ai trouver un problème lors de l'implantation de la class Star  des Objets collectés qui permet de transformer mario en un joueur Invincible, car l'intoduction de cette caracteristique(Invincibilité) necessitait un changement de plusieurs autres classes et même de l'architecture general, alors je n'ai pas ajouté Star aux objets Collectés.

Après que tous les membres du groupe ont importé leurs fichiers, il y avait des problèmes de compilation dans les differentes classes du jeu, alors j'ai essayer de les corriger en important les packages et en modifiant le necessaire pour qu'il puissent fonctionner ensemble.

Nous avons réussi finalement à executer le jeu, J'ai essayer de tester (en jouant) que tout les objets collectés fonctionnent, Cependant il y avait un problème avec l'objet Flower qui fait planter le jeu lorsque Mario le prend, en fin de compte j'ai réussie à corriger le bug.

Il y avait aussi des problèmes d'affichage et de gestion des touches du clavier que j'ai réussi avec Houda HOUHOU et Faical TOUBALI HADAOUI à corriger.

Je me suis occupé aussi avec Faical TOUBALI HADAOUI du Manuel utilisateur qui explique le fonctionnement du jeu.

Finalement chaque membre a ajouté ses dernières retouches et améliorations sur le jeu pour avoir une version final de Mario 2020 propre a des élèves de l'ENSEEIHHT qui s'exectute sans problème.