

**NOM** :MABROUK

**PRENOM** : Fayez

**N°etudiant** : 22213839

Génie Logiciel

**Compte Rendu TP01**

Exercice 1 :

*Présentation de projet **Snake** :*

(projet fait en python en utilisant le bibliothèque graphique **FLTK**)

Le Snake fait partie de la génération des tous premiers jeux vidéo créés dans les années 1970 et il existerait aujourd'hui des centaines de clones de cette version. Le principe est simple, le joueur contrôle ligne verte qu'on considérera comme un serpent. Pour le faire grandir le joueur doit passer sur des pommes qui allongera son corps. Le but est d'être le plus grand possible. Attention à ne pas rentrer dans un obstacle ou les bords de la fenêtre auquel cas vous mourez.

Type de problème	Origine	Temps couté	Conséquences directes	Conséquences indirectes
Code	-Des bugs pour la gestion de nourriture du serpent (La fonction randint se trouve dans le module random)	2H par personne donc 4H en total	Trouver une méthode alternative pour gérer les pommes aléatoirement	La perte du temps aurait pu être évitée si on avait bien lu la documentation de FLTK.
Temps couté en total : 4H				
Architecture de logiciel	Pendant l'exécution d'une fonction certaines variables sont susceptibles de changer de valeur, par exemple l'augmentation du score pourtant le joueur n'a rien taper.	3h pour la personne chargée de déplacement du serpent et résultat final	Ajouter à la fonction une liste des instructions simples (condition Si par exemple), et qui étaient directement exécutées dans celle-ci.	Modification de la conception initiale
Temps couté en total : 3H				
Technologie	Mauvaise connaissance de la bibliothèque graphique FLTK	20H par personne donc 40 H en total	Découvrir un module qui a un affichage moderne et une bonne interface utilisateur a une documentation détaillée avec beaucoup de classes et de méthodes.	
Temps couté en total : 40H				

## Exercice 2 :

*Réalisée avec : Phan dao*

1)code : Les problèmes auraient pu être évités si on avait plus d'expérience en programmation et plus précisément en FLTK qui faisait une grande partie de notre projet . Donc je pense la solution est de bien lire la documentation et de se familiariser avec les modules et méthodes utilisées.

2)Architecture de logiciel : on n'a pas eu des cours de génie logiciel destinés à nous permettre d'identifier et d'utiliser des méthodes, des pratiques et des outils permettant de maximiser les chances de réussite du projet.

3)technologie : On aurait pu utiliser **tkinter** qui est plus connu et plus utilisé et qui a une documentation plus simple à comprendre et assimiler mais **FLTK** est plus avantageux pour notre projet (widgets, affichage, flexibilité). Ce qu'on a pu faire de plus c'est de bien chercher des sites qui expliquent mieux et qui donnent une documentation détaillée.