

LE JEU DE GO

Rapport rédigé par :

EUGEN Iacobciuc
MRABET Abderrahmen

Encadreur :

Mr. DAVID Julien

Le but de projet était de programmer le jeu de Go d'une façon modulaire c'est-à-dire en décomposant le problème sur plusieurs parties et faire la liaison avec des fonctions.

On a travaillé en binôme. On a essayé de partager le travail demandé mais c'était plutôt une mauvaise idée.

On a rencontré plusieurs difficultés à la fin car le programme se compliquait en avançant.

Problèmes Rencontrés :

- Il y avait beaucoup de structures à définir, ceci a rendu notre tâche plus compliquée car, même trouver des noms pour les variables est devenu un problème.
- Le temps était insuffisant.
- On a rencontré quelques erreurs bizarres en compilant, ceci nous a pris beaucoup de temps en essayant de les résoudre.
- Gérer les fonctions qui sont devenues à la fin très nombreuses.

Solutions Trouvées :

- Expliciter les différents problèmes avec des schémas.
- Demander l'aide de quelques professionnels pour pouvoir corriger quelques erreurs.
- Passer plusieurs heures dans les salles d'informatiques après les cours.
- Merci Google et OpenClassrooms.

- Malgré les difficultés rencontrées, le projet était amusant et nous a permis d'enrichir nos connaissances en programmation. C'était aussi une très bonne révision pour les chapitres rencontrés tout au long de l'année universitaire.