

BoxOfGames

PIZZIRUSSO Loris - AGOZZINO Terencio

16 May 2014

Table des matières

1	Introduction	2
2	Répartition des tâches au sein du groupe	3
3	Description argumentée des choix personnels effectués	4
4	Les points forts du projet	5
	4.1 Fonctionnalités supplémentaires	5
5	Les points faibles du projet	6
	5.1 Vitesse d'exécution lente	6
	5.2 Complexité	6
	5.3 Faiblesse de certains algorithmes	6
6	Quelques erreurs de notre programme	7
7	Apports positifs/négatifs de ce projet	8
8	Remerciements	9
9	Références	10

1 Introduction

Dans le cadre de notre cours "Projet Informatique", nous devions réaliser un projet en langage "JAVA". Le but de ce projet était de réaliser trois jeux de plateaux, à savoir :

- TicTacToe
- Puissance 4
- Othello

Nous travaillons par deux pour la réalisation du projet qui doit être soumis au plus tard le 16 mai 2014 à 20h. Nous avons à notre disposition une série d'outils pour nous permettre de mener à bien notre objectif. Nous rentrerons dans les détails dans d'autres sections de ce rapport.

2 Répartition des tâches au sein du groupe

Fait par PIZZIRUSSO Loris :

- ✓ Rédaction du rapport
- ✓ Réalisation du diagramme de classe

Fait par AGOZZINO Terencio :

- ✓ Implémentation des IA (facile, moyen, difficile)
- ✓ Implémentation des jeux (Tic-Tac-Toe, Puissance 4, Othello)
- ✓ Implémentation de l'interface graphique (avec bonus)
- ✓ Implémentation des tests unitaires
- ✓ Implémentation de Ant

3 Description argumentée des choix personnels effectués

Nous avons décidé de faire le rapport en \LaTeX pour nous familiariser avec le programme pour la suite de notre cursus universitaire ainsi que pour les nombreux avantages qu'offrent \LaTeX . En effet, \LaTeX offre une mise en page claire et net et un panel assez large de fonctionnalités qui facilitent la réalisation du rapport.

4 Les points forts du projet

4.1 Fonctionnalités supplémentaires

Le plus gros avantage de notre projet est qu'il offre beaucoup de fonctionnalités supplémentaires.

5 Les points faibles du projet

5.1 Vitesse d'exécution lente

5.2 Complexité

5.3 Faiblesse de certains algorithmes

6 Quelques erreurs de notre programme

7 Apports positifs/négatifs de ce projet

Avis de PIZZIRUSSO Loris :

Avis de AGOZZINO Terencio :

Apports positifs

” Étant étudiant en programmation, je ne devrais rien vous apprendre concernant le fait que ce projet a eu de nombreux aspects positifs pour ma part. Premièrement, je pense que chaque étudiant en BAC 1 Sciences-Informatiques, a rejoint cette option, afin d’être capable et prêt à la réalisation d’un projet comme celui-ci, n’ayant théoriquement aucune connaissance en programmation. Je dois admettre qu’à première vue de l’énoncé de ce projet, je ne me pensais pas capable de faire 1/5 de ce qui était demandé, et quand je vois à l’heure actuelle ce que j’ai pu faire avec mes 10 jolis petits doigts, je dois vous avouer que je me suis épaté moi-même ’rire’. De plus, même si la ’deadline’ devenait de plus en plus proche et que le stress commençait à prendre de l’ampleur, j’ai bien aimé cette petite dose d’adrénaline qui m’a poussé à me surpasser. C’est pour ce genre de projet que la programmation m’a toujours inspiré, le fait de travailler en équipe avec des idées communes et de s’entraider mutuellement. Malgré tout, ça m’a fait chaud au coeur de savoir que j’ai pu être à la hauteur de mes espérances, même si je sais que j’aurais pu encore faire mieux avec un supplément de temps.”

Apports négatifs

” Les apports négatifs pour ma part concernant ce projet sont très peu nombreux, c’est pourquoi je serais bref. Malgré tout, si je dois en citer un en particulier, ce serait le déséquilibre du travail rencontré lors de ce projet. En effet, comme dans la plupart des groupes, quelqu’un pense avoir travaillé plus que l’autre, et je pense que c’est le cas ici. Néanmoins comme c’était notre premier projet pour mon collègue et moi-même, c’est excusable de rencontrer ce genre de difficulté, en espérant que cela n’arrivera plus dans l’avenir. ”

8 Remerciements

Nous tenons à remercier nos professeurs ainsi que leurs assistants pour leur soutien et leurs précieux conseils. Nous remercions également nos collègues pour l'entraide qu'il y eu au sein de notre classe tout au long du projet.

9 Références