

Bilan Ellmo

Ce que j'ai fait dans le projet :

- Cahier d'initialisation
- Création du terrainModel et création des 3 niveaux
- Création d'un BFS pour le terrain depuis un graphe
- Création d'EnnemiModel
- Création de 4 types de déplacements pour les ennemis (3 finaux)
- Mise en place de POO pour les sous classes d'ennemis et mise à jour des sous-classes pour qu'elles correspondent à l'état final du jeu
- Création des vagues
- Mise en place d'une gameloop
- Mise en place d'une victoire et d'une défaite
- Création d'une barre de PV pour les ennemis (View, listeners,controller)
- Eléments Graphiques
- Specification du code, nettoyage
- Documentation

Mon avis sur le fonctionnement du groupe et sur ma place dans le groupe :

Il n'a pas été facile de trouver une dynamique efficace au début du projet. Il n'y avait pas vraiment d'organisation très claire dans les 2 premières semaines du projet mais nous avons réussi par la suite à trouver des méthodes efficaces de répartition du travail pour chacun selon les différences de niveau et préférences de programmation.

Ma place dans le groupe : celui qui se plaint de Jfx et de Git. En vrai : j'ai poussé à ce que nous ayons un projet structuré et une organisation claire.

Ce que j'ai appris / mes difficultés et mes points forts :

J'ai appris à travailler en groupe et organiser un projet de A à Z. J'ai aussi appris différentes choses concernant Java et JavaFx (Map, bind, listeners, scene etc ...). Même si notre structure MVC aurait pu être mieux, j'ai tout de même appris à l'utiliser. De plus j'ai renforcé mes connaissances en POO grâce à l'utilisation récurrente de l'héritage.

J'ai pu découvrir le manque d'intérêt que porte envers la vue du projet. Une partie qui ne m'intéresse pas et que je ne maîtrise donc pas à 100%. Résoudre les bugs tout en restant calme pendant 5h de suite ne fut pas une tâche aisée.

Je pense que j'ai maîtrisé la POO pour le model de manière à ce qu'elle soit efficace et utile(et non pas juste pour faire joli).