

Réunion 4 : 05/03

Réponses aux questions :

test unitaire :

- comment faire si statique (comme dans test_tuile) ?
- comment faire le test du mélangerSac ? (mockobject, tout est à tester?) vérifier si pas de doublons, 108 tuiles

Cmocka (problèmes cmocka.h) : le problème est réglé, Luce testera la version

clé SSH ? à voir si on la fait

Valgrind ? pour nous aider à trouver où sont nos erreurs dans le code (fuites mémoires)

Conseils :

tous travailler sur la même branche (refaire un socle commun, refaire les prototypes des fonctions ensembles, écrire fonction vide pour compiler)

Améliorer les structures (tableau de tuiles, pointeur)

- Sac : pointeur vers chaque tuile (statique) avec nbtuiles sac
- Main: pointe vers les tuiles (statique) Tuile * main[6];
- Plateau : pointeur sur tuile : Tuile * plateau[200][200];

Tuile en pointeur:

- Les tuiles sont créées en statique et elles sont disposées dans le sac, la main, le plateau par leur pointeur.

Rappel sur MVC :

- contrôleur : tout ce qui a une action sur le jeu (partie.c), intervention d'un joueur par exemple
- modèle ex: créer tuiles,

RDV : prochaine réunion mardi 10/03 9h (mettre au point les structures)