

Projet- Quidditch



Sommaire :

- Objectifs du projet
- Explication du fonctionnement d'une partie de Quidditch
- Répartition des rôles et chronologie
- Un algorithme en pseudo code
- Difficultés et solutions
- Test du code
- Conclusion

Objectifs du projet

Répartition du travail de sorte à avoir 3 parties distinctes au projet

Simulation de
la partie

Intégration des
personnages

Création d'une
interface
graphique

La répartition des rôles et chronologie

Tâches	Personnes concernées	Chronologie
Simulation de la partie	Gabriel et Martin	4/11/2021
Intégration des personnages	Gildas et Martin	17/11/2021
Interface graphique	Martin	4/11 - 20/11/2021
Préparation de la présentation	Gildas et Gabriel	18/11/2021

Algorithme en pseudo code

Points \leftarrow [0, 0]

vifdor \leftarrow FAUX

POUR manche de 0 à 7

POUR equipe de 0 à 1

SI nombre aléatoire entre 1 et 3 = 2

 ajouter 10 à point[equipe]

FIN SI

SI nombre aléatoire entre 1 et 50 = 25

 ajouter 150 à point[equipe]

 vifdor \leftarrow VRAI

BREAK

FIN SI

FIN POUR

FIN POUR

afficher : L'équipe 1 a marqué {points[0]} points, et l'équipe 2 a marqué {points[1]} points !

Difficultés et solutions

<u>Difficultés</u>	<u>Solutions apportées</u>
<ul style="list-style-type: none">- Avoir un code propre, précis, concis.- Respect du cahier des charges	<ul style="list-style-type: none">- La rigueur dans le travail- Utilisation de Pep8online.com- Relecture et modifications mutuelles du code
<ul style="list-style-type: none">- Découverte et maniement de VS Code	<ul style="list-style-type: none">- Entraide dans le groupe et recherche sur Internet- Utilisation d'extensions simplifiant le codage(colorisation d'éléments, complétion automatique, ...)
<ul style="list-style-type: none">- Utilisation de Git / Github (push / commit / repository)	<ul style="list-style-type: none">- Visualisation du tutoriel Git disponible sur elyco

Les tests du code

- Utilisation du débogage intégré
- Repérage des erreurs lors de l'exécution du code

Conclusion

