

## Suivi par personne

- Boukhizzou Ines :

1er TNE :

lors ce premier TNE j'ai passé le 2/3 à jouer au jeu d'Avalam et à voir quels coups étaient plus judicieux/ intéressants à faire. Et pendant la dernière heure, j'ai essayé de bien lire tous les fichiers à notre disposition, de comprendre leur fonctionnement et leur intérêt dans la conception du jeu Avalam révolution sur la machine

2ème TNE :

Ce TNE a été fait en ligne à cause de la grève, il n'était pas vraiment productif...

Travail à la maison :

J'ai été chargée de rédiger le compte rendu dans lequel j'ai pu expliquer en détails les programmes diag.c et standalone.c en essayant aussi de renseigner, l'éventuel lecteur du compte, davantage sur le déroulement de ce premier livrable (problèmes rencontrés...)

- DEVIGNES Bastien :

1er TNE :

-Quelques autres parties pour continuer la découverte du jeu.

-Base de diag.exe, quasi fonctionnel.

2ème TNE :

-Diag fonctionnel, oubli de plusieurs fonctionnalités.

Travail maison :

-Il est désormais possible d'entrer le nom du fichier et la note par redirection de fichier.

-Il est aussi possible d'écrire des notes de plusieurs lignes.

-Redirection des erreurs dans stderr.

-Nettoyage du code, optimisation, commentaires...

- RABAUULT Tim

Premier TNE :

Nous avons réparti le travail de la manière suivante : deux membres du groupe ont joué ensemble pour bien comprendre le jeu, tandis que les autres ont analysé le code fourni pour avoir une première approche de ce que nous pourrions créer. Nous avons travaillé en alternance, en passant une heure à jouer et une heure à analyser, afin de ne pas perdre de temps. Une fois que nous avons bien compris le jeu, nous nous sommes séparés en deux groupes. Marie et moi avons été chargés de commencer à travailler sur le fichier standalone.c. Nous avons commencé à utiliser les fichiers JSON et à faire nos premiers coups en ligne de commande. Malheureusement, nous n'arrivions pas à jouer plusieurs coups d'affilée, car le coup actuel écrasait les précédents. Nous avons donc opté pour une

solution consistant à écrire tout le fichier JSON dans une chaîne de caractères, puis à l'imprimer dans un fichier JSON avec `fprintf`.

Deuxième TNE :

Ce TNE ne nous a pas fait beaucoup avancer. Notre méthode utilisant la chaîne de caractères était bien trop compliquée...

Vacances :

J'ai ensuite passé beaucoup de temps pendant les vacances à continuer de travailler sur le code `standalone.c` avec cette méthode de chaîne de caractères. Malheureusement, cette méthode rendait de nombreuses fonctions inutilisables, et je devais modifier les chaînes de caractères à des endroits précis pour modifier et sauvegarder les anciens coups. Cette méthode prenait beaucoup trop de temps et il y avait tellement de lignes de code que nous nous y perdions, notamment avec les codes ASCII qui étaient présents partout.

Heures supplémentaires :

Marie et moi avons repris le code de la chaîne de caractères que j'avais presque terminé. Cependant, l'affichage des points et du vainqueur était trop compliqué à recréer. Nous étions bloqués. Nous avons alors réalisé que ce n'était pas normal de ne pas beaucoup utiliser le code fourni. Nous avons pris une décision difficile à trois jours de la date limite : tout recommencer. Grâce au temps que nous avons passé sur le code, nous connaissions très bien le code fourni. Ainsi, en un jour, nous avons réussi à créer la majeure partie du code fonctionnel. Nous avons ensuite apporté les ajustements nécessaires et les actions que notre code devait effectuer en ligne de commande.

- DUVAL MARIE

1er TNE :

J'ai analysé les différentes fonctions présentes dans l'archive et la structure des codes. Puis avec mon équipe, nous nous sommes réparti le travail.

On a donc chacun notre tour joué 1h afin de trouver les différentes stratégies pour le livrable suivant, puis les 3h restantes, nous avons analysé le code et essayé de commencer `standalone`. Durant ce TNE, j'ai avancé sur `standalone` et nous avons, durant ces 3h, compris le fonctionnement du fichier JSON. On a donc créé la fonction permettant d'écrire dans ce fichier et un bout de la main permettant de jouer les coups. (On a décidé de passer par les chaînes de caractères car on n'arrivait pas à manipuler les octets.)

2ème TNE :

Durant ce TNE, on a eu beaucoup de mal à avancer dans le programme car l'utilisation des chaînes de caractères devenait difficile. On avait du mal à les manipuler et on s'embrouillait assez vite. Ce 2ème TNE n'a pas été très productif.

Travail maison :

Comme on avançait plus trop, on a décidé de tout reprendre depuis le début. On a donc écrit ce qu'on devait faire étape par étape en associant les fonctions à utiliser et en restant avec les octets.

On a alors réussi à ajouter les malus et bonus, à jouer, à afficher en temps réel sur refresh-data, à écrire dans le js et aussi à faire la version debug. On a aussi réussi à créer un fichier js par défaut ou celui que l'utilisateur souhaite selon les différentes conditions. Malgré nos péripéties, on a su rebondir et rendre un code fonctionnel et propre.