

RAPPORT DU MINI-PROJET 2021

SUJET :

FROGGER

ELABORÉ PAR :

ABDESSALEM BOUZIDI

&

MITOKPE DADJEDJI

SOUTENU LE 07/12/2021

Remerciements et Introduction

Tout d'abord, nous tenons à remercier Madame ALICE JACQUOT, le responsable du module *introduction à la programmation objet* pour son soutien.

Grace à ce projet que nous avons eu l'opportunité de cumuler les connaissances théoriques avec celle de la pratique ce qui nous a aidé à s'approcher du côté professionnel.

L'élaboration de ce projet a pour principal source nos connaissances acquises tout au long de ce semestre.

Ce travail est réalisé en binôme composé de Abdessalem BOUZIDI et Mitokpe DADJEDJI.

Tâches réalisées et difficultés rencontrées :

Vu qu'il est un travail collectif, chacun a réalisé un ensemble des tâches au cours desquelles, sûrement, des obstacles ont compliqué son chemin.

Commençons par moi, Abdessalem BOUZIDI :

J'ai réalisé les étapes 1 & 2 et une partie de l'étape 3 en modifiant les classes Frog et Game dont j'ai rajouté les tests de victoire et défaite. Aussi, j'ai rajouté des nouvelles classes, au cours de la partie 2, qui sont Lane, Car et Environment. Dans l'étape 3, j'ai construit la classe infinie LaneInf et j'ai aidé mon collègue à réaliser le reste des classes (CarInf, EnvironmentInf, FrogInf). C'était un travail un peu dur, surtout vers l'étape 3 où il faut jongler avec le code pour le modifier vers l'infini. Malgré tout, le résultat est bien atteint.

Passons à Mitokpe DADJEDJI :

Personnellement, j'ai réalisé presque les deux tiers de la partie 3 en implémentant les classes infinies (CarInf, EnvironmentInf, FrogInf). Comme a dit mon camarade, le jonglage avec le code n'était pas facile mais on a tout dépassé. J'étais bien soutenu par mon collègue qui m'a aidé à élaborer ces classes et les bien mettre en forme.

CONCLUSION

Le travail sur ce projet nous a aidé, évidemment, à préparer pour l'examen final et à bien maîtriser les connaissances acquises pendant tout le semestre.