

RAPPORT DU PROJET INFORMATIQUE PRÉ-ING1:

Dans le cadre de notre projet informatique de première année, nous avons pour mission de coder un jeu. Notre équipe se composait de trois membres : ASMAA Nassiri, NASSIM Izza et MAISSA Tirsane.

Le début du projet s'est avéré être la partie la plus difficile, car il fallait trouver une méthode pour structurer le code. Pendant nos travaux dirigés (TD) et nos devoirs surveillés (DS), nous étions toujours guidés sur les fonctions à utiliser, ce qui nous donnait des pistes claires pour notre code. Cependant, pour ce projet, nous n'avions que des consignes générales et devons donc réfléchir et planifier par nous-mêmes. Durant les premiers jours de mai, chacun de nous a travaillé individuellement, stimulant ainsi notre créativité pour initier le développement du code.

Chacun de nous avait un rôle précis : Nassim, le plus créatif et stratégique, proposait des idées innovantes et des solutions globales ; Maïssa, quant à elle, s'occupait de structurer les éléments et de résoudre rapidement les problèmes rencontrés ; Asmaa veillait à l'harmonisation et à la cohésion de l'ensemble du projet.

Pour faciliter notre collaboration, nous avons mis en place des visioconférences régulières et créé un groupe WhatsApp. Ces outils de communication nous ont permis de tenir des réunions fréquentes pour travailler ensemble et nous assurer que nous avancions conformément au cahier des charges.

Il est vrai que nous avons parfois été démotivés par les plantages fréquents du code et les interruptions inattendues, ce qui nous faisait passer des heures, voire des journées, à chercher la source des problèmes, notamment les problèmes d'affichage. Ce projet nécessitait également une bonne maîtrise des chapitres les plus récents vus en classe.

Vous trouverez ci-dessous un tableau récapitulatif de quelques problèmes rencontrés et des solutions apportées :

<u>Problèmes:</u>	<u>Solutions:</u>
Pour afficher les hexagones, nous avons initialement opté pour un affichage case par case. Cependant, cette méthode n'était pas idéale, car elle ne permettait pas d'aligner correctement les hexagones en fonction des valeurs du tableau.	Nous avons réalisé un affichage en ligne en commençant par les "chapeaux" des hexagones. Ensuite, nous avons rempli l'intérieur des cases avec les figures appropriées en fonction des valeurs du tableau. Enfin, nous avons fermé les hexagones en ajoutant un chapeau en bas.
Mise à jour du score et de la position du pingouin qui se réinitialise à chaque fois.	Mise en place de pointeurs.
Impossible d'utiliser les booléens cela indiquais un message d'erreur.	nous avons mis un int avec 0=false et 1 =true.