

Compte Rendu du projet d'informatique 3-1

Cartron Mathurin

December 27, 2020

Contents

1	Le choix du jeu	1
2	La programmation	2
2.1	Les commentaires	2
2.2	L'habitude	2
2.3	La manière de travailler	2
2.4	Les éléments du programme	2
2.4.1	Les pages et les boites	2
2.4.2	les menus et les boutons	4
2.4.3	Le jeu	4
2.5	Les popups	5
2.6	La class Text	5
3	Conclusion	5

1 Le choix du jeu

Pour ce qui est du choix du jeu j'ai penser comme si ce n'était pas un projet de cours. Je me suis demandé ce à quoi j'aimerais le plus jouer et celui que je pourrais le plus modifier pour y ajouter "ma patte". Je suis donc partie sur le model de *Excit* en me disant que j'en ferai un jeu avec de la narration. Chaque niveau étant un chapitre d'une histoire. Histoire qui à inspiré le nom du jeu *Cheat sheet*, qui se traduirait par *Anti-sèche*. L'idée était d'aider Mathurin à aller à son partiel, il était dans son appartement et devait sortir avant d'être en retard, ce qui explique que le score diminue au fur et à mesure que le temps s'écoule. Chaque niveau représentait une matière de ce semestre, et il était possible de récupérer des items, comme des antisèches, qui donnaient un bonus de score, ou des livre de cours qui eux donnaient des malus. Finalement la programmation de malus et de bonus n'étant pas au point j'ai préféré me concentrer sur l'éditeur plutôt que de tout faire au détriment des autre matières.

Attention Les capture d'écrans ont été effectué pendant la réalisation du code, par nostalgie je les aient laissées.

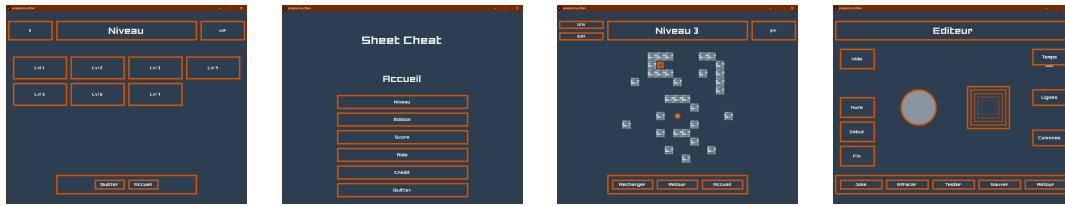


Figure 1: Image du jeu

2 La programmation

Au vue de la taille du projet, il était impératif de découper le projet. Je sais que certain on commencé par le *jeu* en tant que telle, pour ma part j'avais peur de coder le jeu et de me retrouver bloqué au moment il aurait fallut l'implémenter dans des pages, avec des menu, etc. J'ai donc commencé par faire les pages et les *boîtes* qui sont inspiré de mon expérience avec le HTML.

2.1 Les commentaires

Comme il est difficile de bien expliquer un programme surtout en 5 pages sans le survoler et sans trop rentrer dans les détails, je me suis appliqué à commenter le plus clairement possible mon code, je ne vais donc pas faire un doublon avec les commentaires et parler ici de la manière dont j'ai penser mon programme et des choix que j'ai fais.

2.2 L'habitude

Le plus gros problème que j'ai eu est que je n'avais jamais travaillé sur un projet de cette ampleur, ainsi ma manière de programmer ressemblait beaucoup à ceci : je programme depuis ce que j'ai mis sur un petit bout de papier en gribouillages, je m'applique, je teste et la, ça ne fonctionne pas. Je debug, je modifie par ci par la, jusqu'à ce que cela marche pour que une fois que ça marche je ne sais même pas pourquoi. Donc mètre le code au propre c'est révélé complexe. Raison pour laquelle il se peut qu'il y ai encore du code inutile. Malgré les nombreuse relecture.

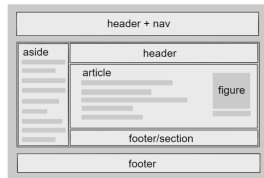
2.3 La manière de travailler

Je n'avais pas de réelle méthodologie pour faire en sorte que mon code soit "évolutif". Le moindre ajout d'un fonctionnalité fût un enfer à faire. Sauf si je l'avais prévus à l'avance. De cette manière pour la fin de mon travail je me suis mis à imaginé tout les idées les plus farfelus des le début pour ne pas me retrouvé bloqué. Sauf que cela créer autant de problèmes, notamment une grosse quantité de code inutile.

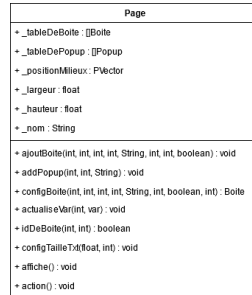
2.4 Les éléments du programme

2.4.1 Les pages et les boîtes

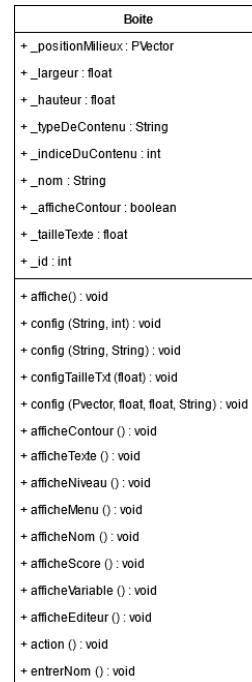
J'ai vu mon programme comme un site HTML, cf Figure 3a, contenant un ensemble de pages, contenant elle même un ensemble de boîtes. Les boîtes avaient des dimensions et des position unique qu'elles transmettais à ce qu'elle contenaient. Imaginons que je fasse un menu que je mette dans la première page, et que je me rende compte qu'il est trop petit, je n'ai qu'à changer les dimensions de la boîte qui contient le dit menu. J'ai fais un diagramme UML qui ne contient



(a) gestion de la mise en page des pages html



(b) Représentation UML de la class PAGE



(c) Représentation UML de la class BOITE

Figure 3: Schémas de compréhension du système de page et de boite

2.5 Les popups

Je me suis dit que des Popup seraient pratique pour avoir un retour de l'utilisateur. Pas compliqué dans l'ensemble étant donné que j'avais déjà des menu et une zone de saisie de texte que j'ai retiré par la suite pour la remplacer par des popups. Le plus gros problème était de "bloquer" les interaction possible avec ce qui se trouvait derrière la popup. Dans un premier temps je voulais que la popup retourne du texte un peu comme

```
String toto = popup.feedback(numéros_de_popup);
```

Mais je n'ai réussi à synchronisé tout ça j'ai donc fais en sort que ma popup modifie directement la valeur souhaité.

2.6 La class Text

La manière dont j'ai géré mes fichiers texte était assez complexe. Et comme je ne voulais pas trop m'ennuyer à faire de code long, j'ai faire un objet texte qui n'est qu'un `String[]` mais sur lequel il y a pas mal d'action simple comme chercher une ligne ou retourner le caractère d'une lignes et d'un mot dans cette ligne. Je les aient utilisé à chaque fois que j'ai manipulé un fichier texte.

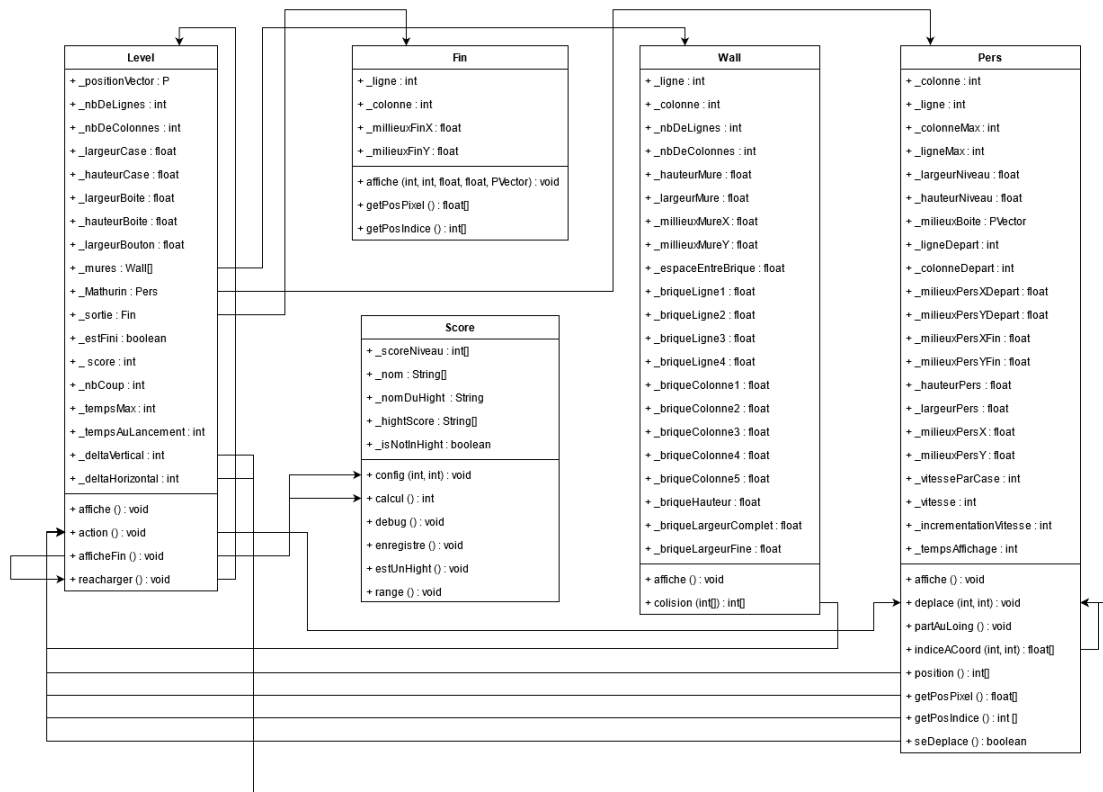


Figure 4: Diagramme uml de la gestion d'un niveau

3 Conclusion

Mon principal regret est qu'il faille le rendre à une certaine date. sinon je l'aurais amélioré pendant des mois. J'ai notamment eu plein d'idées pour faire en sorte que l'éditeur soit le plus simple possible comme une vérification de la jouabilité, ou une génération procédurale de niveaux. De plus gère des niveau avec plusieurs personnage ou plusieurs sortie. Pour ce qui est du temps passé, je n'ai pas compté mais comme il s'agit de la 4 em refonte de tout le projet j'ai bien du y passer 80 h au moins.