

Compte-rendu N 3 de projet 2048

Guillaume ALMYRE	Gaëtan CHAMBRES
Allan MAHAZOASY	Chrystelle PETUREAU

09/03/2015

Informations sur le travail en groupe :

L'adresse du dépôt : <https://github.com/projetL2/2048.git>
Les identifiants sont :

username : projetL2

password : IN4001ggc (pour Guillaume, Gaëtan, Chrystelle)

Etat des fonctions :

Le problème de get-tile était en fait un problème avec "afficher" qui avait une double boucle dans l'autre sens de "get-tile".

Toutes les méthodes fonctionnent parfaitement à ce jour. Nous avons une version jouable du 2048. Il reste à optimiser le code en question.

Tests effectués :

afficher, set-tile et get-tile : Premières vraies fonctions de créées, elles sont vitales pour tester les autres. Depuis le début du projet, elles ont servit un nombre incalculable de fois sans jamais révéler aucun problème. Donc, elles fonctionnent parfaitement.

new-grid : On l'a testé dans le fichier test principal. Elle fait partie aussi de la base des tests des autres fonctions et n'a révélé aucun problème à ce jour.

add-tile : Son test a consisté principalement à associer new-grid, afficher et add-tile dans une boucle for pour vérifier son aspect aléatoire.

copy-grid : Associée à afficher, elle nous semble tout à fait identique.

delete-grid : On fait un fichier test avec new-grid, add-tile, copy-grid puis delete-grid. Ce fichier a été lancer avec valgrind pour vérifier les éventuelles fuites de mémoire.

do-move : Elle a été testée dans une boucle for avec l'utilisation de la fonction random.

grid-score et can-move : Sont testées à chaque boucle.

play et game-over : Un fichier particulier a été créer pour tester les possibilités de jeux. On a utilisé la bibliothèque NCURSES pour cela.

Objectifs pour la séance du 17/03 :

- Allan a créé un algorithme de gestion des cases vides, on doit l'insérer au code principal.
- mettre dans les cases les puissances de 2 et non le nombre directement.