

## **Rapport – Projet IPO : Frogger**

Nous avons codé 4 parties du projet.

Pour la 1<sup>ère</sup> étape, nous avons codé la grenouille et ses déplacements possibles (haut, bas, droite et gauche). Nous avons géré la classe Frog et nous avons rempli la classe Game.

Puis, pour la 2<sup>ème</sup> étape, nous avons recodé l'environnement à notre façon.

Pour la 3<sup>ème</sup> étape, nous avons codé le jeu pour qu'elle puisse continuer jusqu'à ce que le joueur perd la partie et affiche le score en fin de partie.

Et pour la 4<sup>ème</sup> étape, nous avons codé le temps de la partie, même si le joueur gagne ou perd.

### Problèmes rencontrés :

- Partie non automatisée (on est obligés de fermer et ré-ouvrir pour recommencer une partie)
- Nous avons eu des problèmes pour faire fonctionner le givenEnvironment.jar (bugs)
  - Solution : Refaire, à chaque fois, la manipulation vue en cours
- Problèmes lors du partage du projet sur Git Hub (perte de temps lors de la soumission du projet)
- Problème dans le squelette de la partie 2, dans les imports, il fallait modifier « import gameCommons.Case ; ».
  - Solution : Remplacer par « import util.Case »