

Rapport – Projet IPO : Frogger

Nous avons codé **les parties 1, 2 et 3** du projet. Afin que les codeurs universels comprennent le code du jeu, nous avons codé le jeu avec des syntaxes en anglais.

Pour la **1^{ère} 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^{ème} étape**, nous avons recodé l'environnement à notre façon. Nous avons modifié les classes : Car, Environnement et Lane.

Et pour la **3^{ème} 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, en créant de nouvelles classes (EnvInf et FrogInf) comme demandé dans le sujet.

Problèmes rencontrés :

- Partie non automatisée (nous sommes obligés de fermer la fenêtre de jeu et ré-ouvrir pour recommencer une partie)
- Nous avons eu des problèmes pour faire fonctionner le givenEnvironnement.jar (bugs mineurs)
 - Solution : Refaire, à chaque fois, la manipulation vue en cours
- Problèmes lors du partage du projet sur Git Hub (perte de temps lors des soumissions 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 ; »
- Erreurs syntaxes (Overrides...)
 - Solution : Erreurs rectifiées lors de la compilation