



CardYard



Par:

-HOUARI Rayane

-ROUMIANTSEV Rafael

-KAMAL Michel

Classe de:

Pré-ing 1 mef - 2

Organisation du project:

Le projet consistait à recréer un jeu de cartes virtuel en local. Au début, nous avons eu des difficultés à démarrer car les structures et les fonctions principales étaient mal définies. La création du gestionnaire (une structure qui gère la logique globale du jeu et stocke les informations réutilisées dans presque toutes les fonctions du programme) nous a ensuite permis de progresser chacun de notre côté tout en travaillant sur les mêmes données. Au fil des semaines, nous nous sommes réunis pour mettre en commun les différentes fonctions et résoudre les conflits ainsi que les bugs.

Répartition des tâches

Rayane

- Organisation du projet (structure des dossiers, fichiers principaux)
 - Développement des fonctions de pioche et de défausse
- Mise en place de l'affichage console stylisé (cartes, couleurs, bordures)

Michel

- Gestion du déroulement du jeu (tour par tour, fin de partie, calcul des scores)
 - Débogage et tests sur différentes configurations

Rafael

- Création du gestionnaire
- Tentative d'implémentation du système de sauvegarde (non finalisée)
- Intégration des différentes parties du code et cohérence générale

Difficultés rencontrées

Coordination de groupe

Le travail en distanciel et nos emplois du temps différents ont rendu difficile une collaboration continue.

Gestion mémoire en langage C

La manipulation des pointeurs et allocations dynamiques a provoqué plusieurs erreurs (segfaults), nécessitant du temps de correction.

Affichage console

Adapter le rendu pour que le jeu soit visuellement clair tout en étant jouable sur un simple terminal a demandé plusieurs ajustements.

Sauvegarde non terminée

Nous avons tenté de développer un système de sauvegarde de partie, mais par manque de temps et de maîtrise des fichiers en C, cette fonctionnalité n'a pas pu être finalisée.

Variante Card_user

Par manque de temps la variante Card_User(le nombre de cartes personnelles de chaque joueur est demandé au démarrage de la partie) n'a pas put être implémenté.