**PROJET TOKAIDO – Arthur² CHEVREL et AMISI – P2 IVOIRE**

*17/05/23*

**

**SOMMAIRE :**

I – Situation de départ (AKA Cahier des charges établi).……………..…………………2-3

II – Problèmes rencontrés…………………………………………………………………………………4

III – Résolutions et/ou Alternatives…………………………………………………………………..5

IV – COMMENT INSTALLER ET JOUER AU JEU ?....................................................6

1. **Situation de départ**

**Objectifs :**

- Créer graphiquement le plateau du jeu avec ses différentes composantes (ex : stations,

cartes, pécule, personnages)

- Coder ces différentes composantes en les associant à des fonctions et/ou classes

- Utiliser une base de données pour les comptes des joueurs

- Regrouper le tout dans un jeu possédant son interface graphique dans une fenêtre

exécutable

**Fonctionnalités :**

- Avoir un menu à l’ouverture du jeu proposant de se connecter avec un compte ou d’en créer

un

- Ensuite un autre menu proposant de lancer une partie avec le choix du nombre de joueurs

ainsi que leur nature (humain ou ordi) et le choix de la variante du jeu (initiatique, trajet

retour, gastronomie ou préparatifs) ou de consulter ses statistiques globales hors-partie.

- Au début de la partie, l’ordre de passage est défini aléatoirement par le jeu

- Le pécule est attribué à tous les joueurs également en début de partie

- En fonction de la variante, ce pécule sera attribué selon le personnage choisi parmi les 10

- Chaque type de station aura son interface graphique pour interagir lors de la partie

- Chaque joueur aura un récapitulatif de son inventaire et de ses stats lors de la partie (voire

un HUD si possible)

**IHM :**

- 1 menu : connexion/création de compte

- 1 menu avec boutons « Jouer », « Profil »

- 1 interface plateau de jeu (surement divisé en plusieurs parties car trop long)

- 1 interface par station

- 1 menu : fin de partie

Liste des classes :

- Joueurs

- Personnages (selon la variante du jeu)

- Stations

- Cartes à piocher (souvenirs, rencontres, panoramas, repas, cartes sources chaudes, etc..)

- Cartes Accomplissements

Liste des tables :

- Compte joueur (infos, login/password)

- Statistiques

Liste de fonctions :

- Ajout de ressources (ajoute des pièces et/ou des points de victoire) de type entier

- Retrait de ressources (retire des pièces) type entier

- Ajout d’éléments types cartes à collectionner ou bonus (type à définir)

- Déplacements de pions joueurs

- Switch d’IHM

1. **Problèmes rencontrés**

AMISI DJONGA Arthur

Je ne suis jamais resté bloqué plus de 30 min sur un problème à l'exception du mardi 16/05/2023. Lorsque je ne savais pas comment résoudre un problème, j'allais sur internet voir certains sites comme Stack Overflow, OpenClassrooms ou encore YouTube. J'ai passé beaucoup de temps dans l'enregistrement des coordonnées nécessaires pour faire fonctionner les éléments affichables. Je me suis servi de pickle pour enregistrer les données dans des fichiers. Concernant les emplacements où seraient affichés les personnages des joueurs, j'ai du enregistrer les positions pour les 55 stations une par une dans un dictionnaire. Une fois le tout enregistré je me suis rendu compte qu'on ne peut pas enregistrer des objets (ce qui aurait été plus pratique pour stocker différentes caractéristiques d'une station etc) avec pickle. J'avais donc fait tout cela pour rien. Arthur Chevrel a utilisé des fichiers (.bat) pour lancer le jeu sans avoir à aller sur un interpréteur de code. En essayant sur mon pc Windows 11, je me suis rendu compte que ça ne marchait pas correctement : une image ne voulait pas être chargée ("file or directory not found") alors que le chemin d'accès était correct.

1. **Résolution des problèmes**

AMISI DJONGA Arthur :

Pour le problème des coordonnées, j'ai dû recommencer le processus d'enregistrement des coordonnées mais avec des chiffres uniquement au lieu de stocker des objets.

Grâce à Martin de la classe mauve qui a pensé à rajouter le mot python au début de l'algorithme (.bat) le jeu s'est correctement lancé.

Concernant mon problème du mardi 16 mars, le script ne voulait pas se lancer en disant "invalid syntax" alors que tout était bon. Comme je ne comprenais pas, j'ai modifié le script énormément de fois sans succès. J'ai ensuite pensé à une dernière solution désespérée : quitter puis relancer Visual Studio Code et comme par magie, tout fonctionnait normalement.

1. **Comment installer et jouer au jeu ?**