

UE PROJET

EXAPUNKS

L2 Informatique 2024
OCTOPUNCH

Sanjai RAMALINGAME
Nalan NAGARADJE
Anis EL ABED
Nissi OTOULI



Enseignant : Flavien Breuvar

Etablissement : Université Sorbonne Paris Nord

Remerciement

Tout d'abord nous tenons à remercier M. Flavien BREUVART, pour nous avoir guidé tout au long de ce projet grâce aux annonces et explications via les canaux Mattermost.

Nous tenons également à remercier M. Thierry MONTEIL pour nous avoir introduit la gestion d'un dépôt git.

Merci infiniment à notre tuteur Yanis HOURI pour nous avoir éclairci et aidé durant la réalisation de notre projet.

Répartition des rôles et organisation du travail

Sanjai RAMALINGAME : **Coordinateur**

Nalan NAGARADJE: **Responsable entrées-sorties textuelles**

Nissi OTOULI : **Responsable du code métier**

Anis EL ABED : **Responsable Graphique et contrôles**

Nissi a réalisé le modèle mémoire en parallèle avec le travail de Nalan (implémentation des instructions du jeu transmis par Nalan et implémentation des registres mémoire).

Anis a fait l'interface graphique. Nissi a aidé à assembler la partie graphique.

Nalan a réalisé l'interface textuelle.

Sanjai a aidé les membres du groupe et à été l'interlocuteur principal lorsqu'il y avait un souci sur le code ou le git, et a aussi fait en partie le main de la version textuelle et un fichier level. Il a aussi implémenté la classe Matrice.

Nous n'avions pas réellement de meeting hebdomadaire ou mensuel, on avançait selon le rythme de chacun.

Listing des bugs encore présents

Partie Graphique : Affichage des valeurs des registres X T

Partie Textuelle : Rien à signaler. Pas de bugs détectés sur la version finale (instruction MARK a tester)

Partie Code Mémoire : Rien à signaler. Pas de bugs détectés sur la version finale (instruction MARK a tester)

Points forts de notre travail

Jeu entièrement fonctionnel avec les commandes de base (Objectif 10 atteint pour tous). Implémentations de fonctionnalités supplémentaires non demandées et implémentations de quelques fonctionnalités supplémentaires comme les instructions SWITZ, NOOP, DIVI, MODI, TEST. Implémentations de la méta-instruction MARK (fonctionnelle). Version terminale optimale et facile d'utilisation pour le joueur. Création de fichiers de level 1 2 3 et 4.

Points faibles de notre travail

L'Interface graphique n'a pas été assemblée avec la partie textuelle. La partie graphique est fonctionnelle pour le Lvl 1 mais le reste n'a pas été synchronisé. Manque plusieurs modalités de synchronisation avec la partie graphique

Difficultés principales

Problème de synchronisation de la partie graphique et textuelle/métier. Il y a sans doute eu un gros manque de communication et de parallélisme avec la partie graphique et la partie code métier et textuelle.

Problème de disponibilité de chacun et de fixation de rendez-vous et/ou d'objectifs communs.

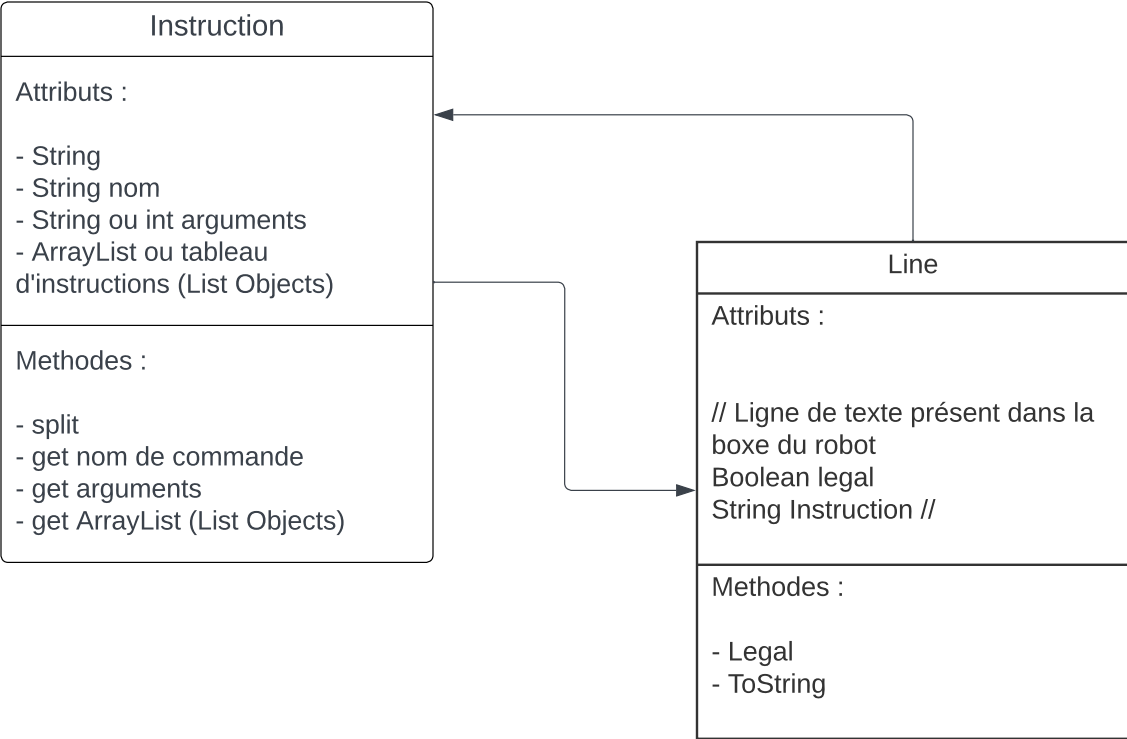
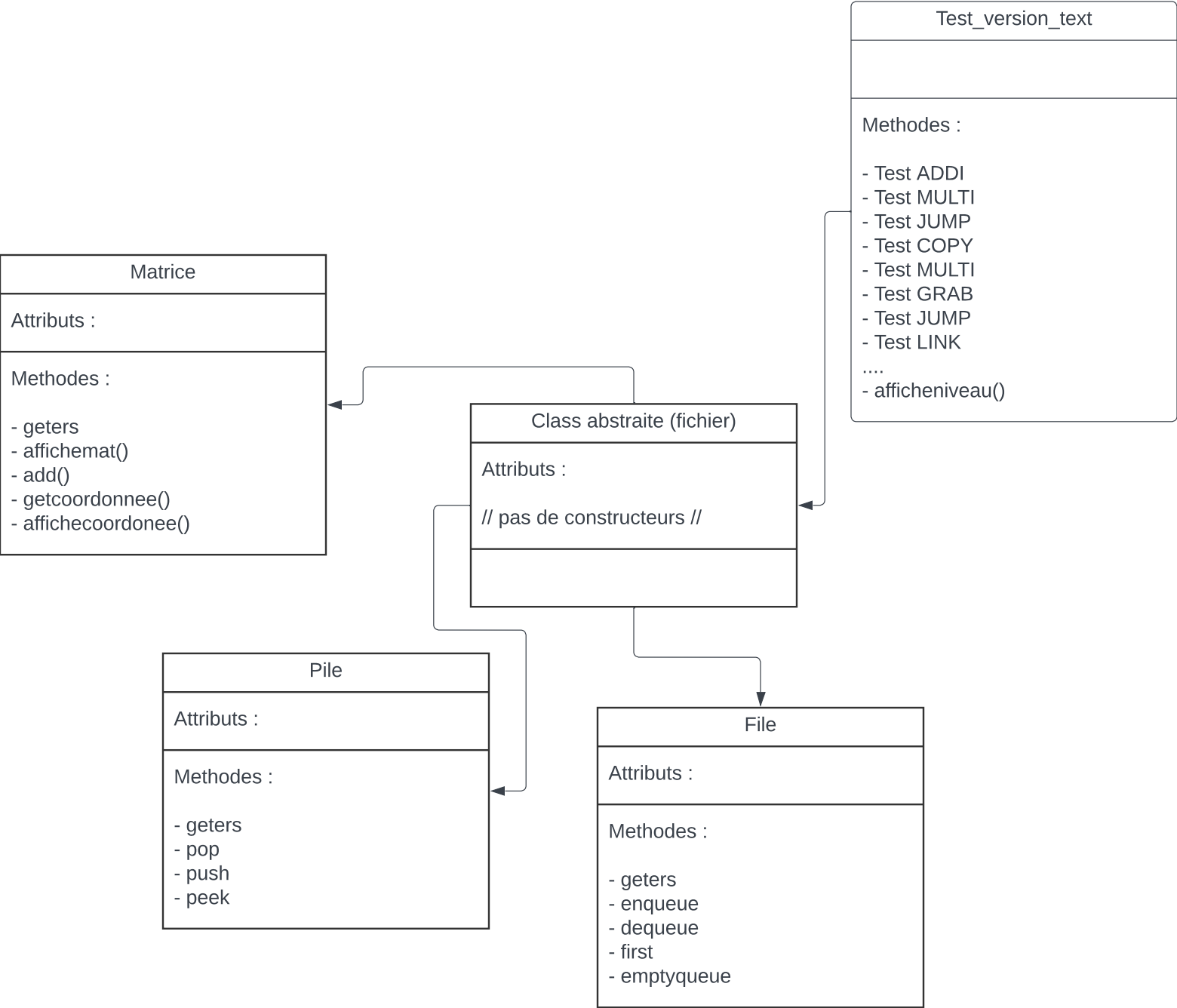
Solution

Solution d'aménagement (temporaire) : mise en commun de la partie graphique et du code métier/textuelle au sein d'un même fichier classe (graphiqueInterface1) pour le level 1.

Par conséquent, nous avons un main pour la version textuelle du jeu (Jeu.java) avec 4 niveaux différents et une version du jeu fonctionnant avec la partie graphique (level 1).

Diagramme des Classes (textuelle)

Nagaradje Nalan



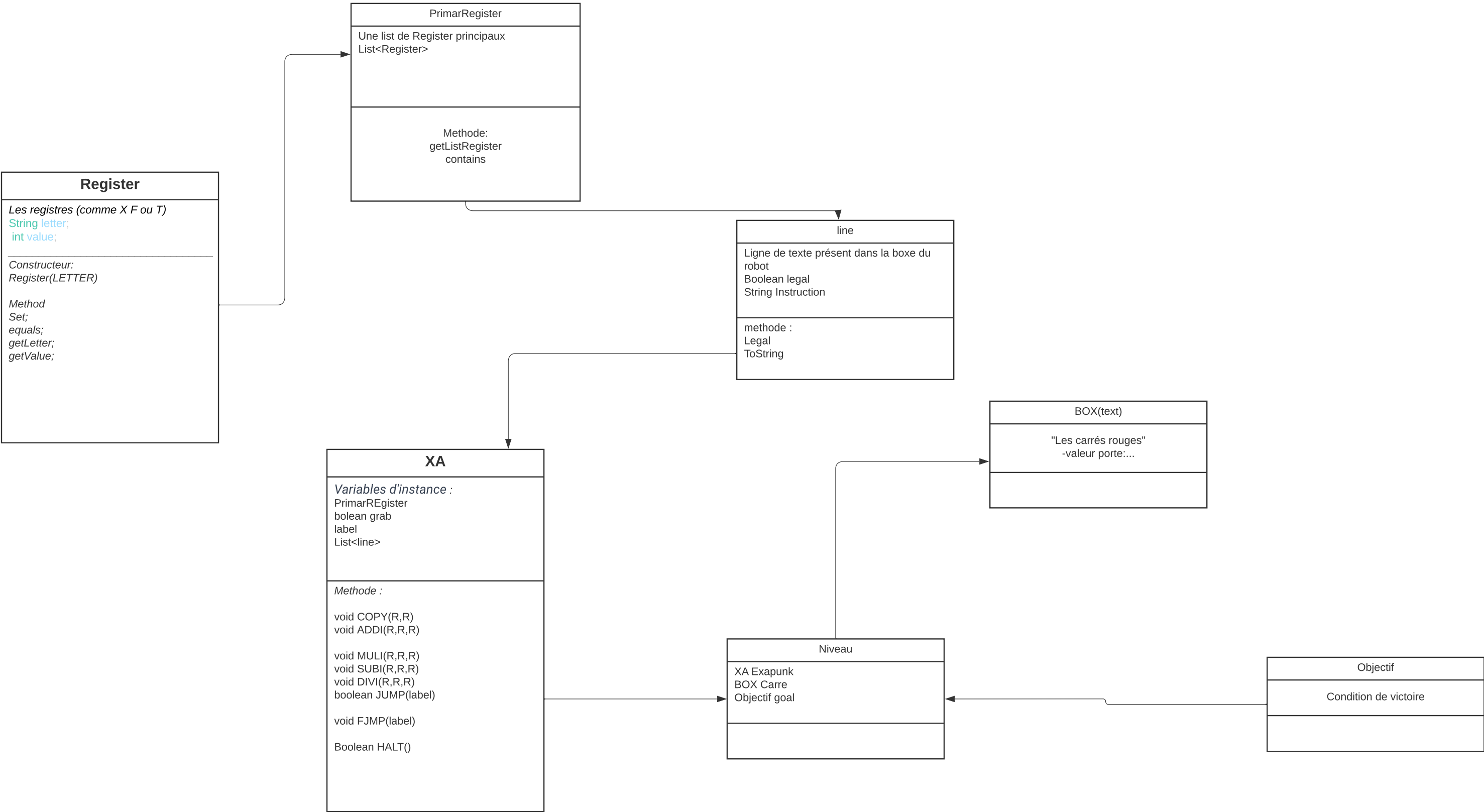


Diagramme de Classe (final) Octopunch

R:Registre | N:entier

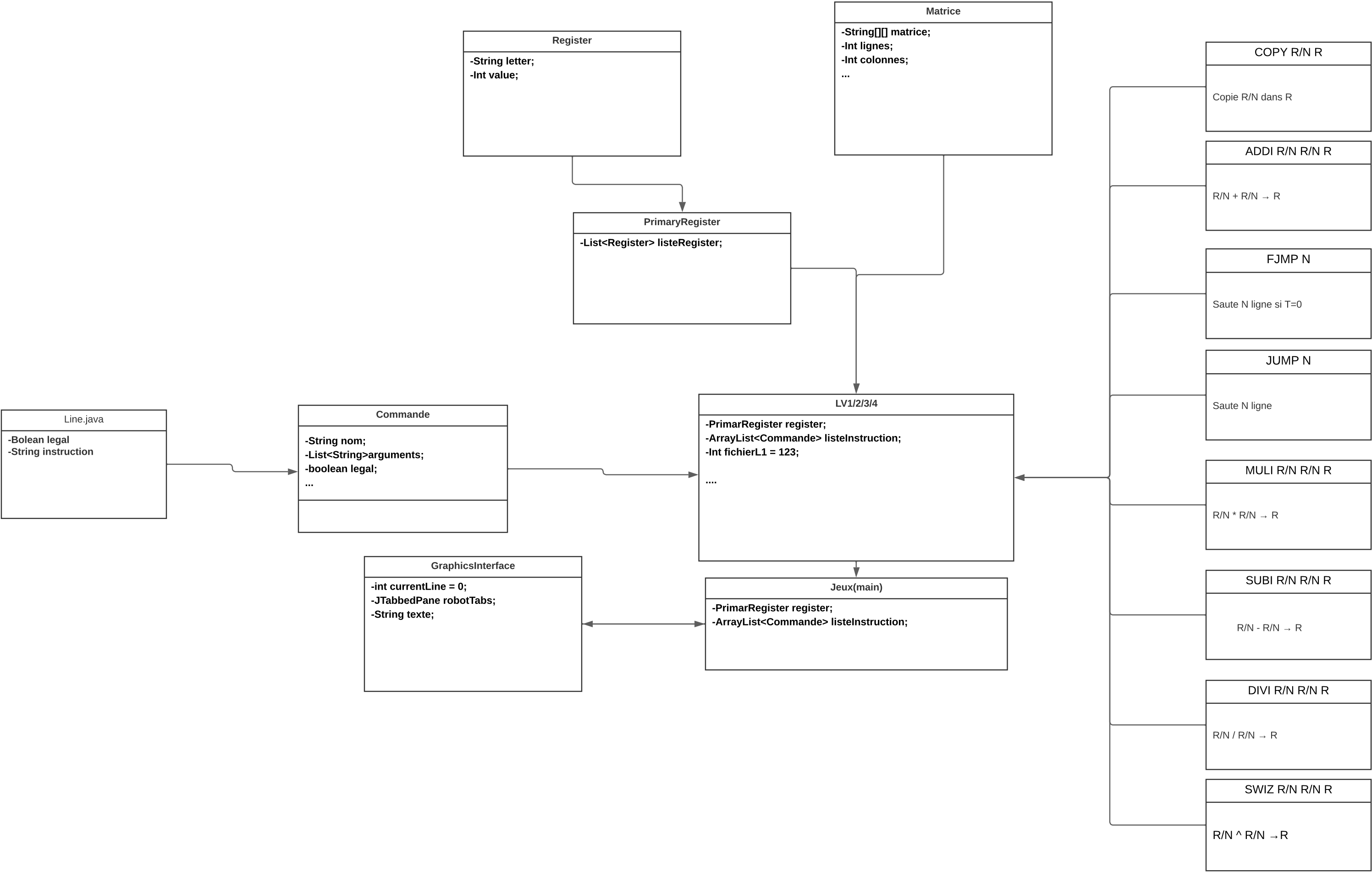


Diagramme de GANTT

JANVIER/MARS 2024	01/01 au 07/01	08/01 au 14/01	15/01 au 21/01	22/01 au 28/01	29/01 au 04/02	05/02 au 11/02	12/02 au 18/02	19/02 au 25/02	26/02 au 03/03	04/03 au 10/03	11/03/ au 17/03
ANIS			Documentation de la classe Java	Documentation de la classe Java	Affichage ROBOT	Zone décriture	Bouton pas Bouton Stop	représentation graphique du Jeu	représentation graphique du Jeu	représentation graphique du Jeu	Changement pour faire fonctionner le level 1
NISSI			Objectif 10	Objectif 10	Objectif 10	Alde Interface Text	Alde Interface	Alde Interface Text	Fin de partie +	Fin de partie +	Aide Graphique
NALAN		Documentation/ recherche sur le parsing	Implementation de classe test/ test	Class Commande	Class Commande	Class Commande	Class Commande				Class Lvl 2
NALAN				Class Jeu	Class Jeu	Class Jeu	Classe Jeu	Version Final	Version Final	Version Final	Version Final
SANJAI			Classe Matrice	Classe Jeu	Class Jeu	Aide Txt	Aide Txt	Version Final/ Correction bug	Version Final/ Correction bug	VersVersion Final/ Correction bug	Class Lvl 3