

Rapport Individuel – UE Projet

Nom : Nagaradje

Prénom : Nalan

N ° Etudiant : 12103285

▪ Description de ma contribution

Pour le projet, je suis le membre du groupe qui s'est chargé des entrées-sorties textuelles de notre version d'Exapunks. Avant le développement de notre version du jeu, j'ai commencé à me renseigner sur la notion de "parsing" et j'ai visionné des vidéos informatives sur le sujet pour m'informer davantage. J'ai tout d'abord commencé par implémenter une classe Instruction (brouillon) qui m'a servi tout au long du projet comme modèle. J'ai par la suite décidé d'effectuer l'implémentation du parsing via une classe nommée "Commande" qui lit l'entrée de l'utilisateur et découpe le nom de commande et les arguments. Pour cela, j'ai dû apprendre plusieurs notions pas vues pendant le premier semestre en Java telle que les scanners, la classe Matcher et enfin maîtriser les expressions régulières autrement appelées "regex". La classe Commande renvoie donc des commandes de type "Commande" avec un tableau d'instruction contenant les arguments. Concernant, la version textuelle du jeu, j'ai effectué une classe main "Jeu" où il s'agissait d'avoir une version de test pour mes camarades. Durant, cette partie j'ai été aidé par le coordinateur et le responsable code métier. Il était aussi question d'implémenter tout ce qui ferait tourner le jeu en version terminale sans aucun bug. J'ai donc fait le lien avec la classe "Line" du responsable du code métier, et ses différentes classes et méthodes. La classe Jeu devenant trop chargée, nous avons décidé de séparer les différents niveaux du jeu en classe distincte. Nous avons donc créé une classe level 1 qui nous a servis de base pour les autres niveaux. J'ai donc effectué l'implémentation du level 2 (les autres étant effectués par les autres membres). J'ai aussi consacré mon temps à créer une interface agréable pour pouvoir jouer sur le terminal. Bien sûr pour pouvoir effectuer les déplacements, j'ai utilisé les méthodes de la classe Matrice implémentée par le coordinateur que j'ai modifiée légèrement. Tout au long du projet, j'ai principalement parlé et échangé avec le coordinateur et le responsable du code métier.

▪ Réflexion libre

Si j'avais recommencé le projet, j'aurais entrepris différemment l'organisation globale. En effet, j'avais une approche assez vaste et abstraite du projet que je pensais régler au fur et à mesure. Mais, à chaque pas en avant il y avait toujours de l'apprentissage des rebondissements et des moments difficiles. J'aurais aussi aimé avoir une interaction différente avec les membres de mon groupe. Aussi, je regrette de ne pas avoir eu l'occasion d'effectuer des mises en points ou debriefs concernant l'avancement du projet. En effet, un groupe Discord ou des messages sur une plateforme de discussion ne permet pas à mon avis d'exprimer clairement ses idées de conception ou de partager son opinion sur les idées des membres du groupe. Enfin, malgré notre synchronisation et notre bonne volonté de travailler en groupe il y a eu des moments où je n'étais pas forcément d'accord sur certains aspects sur lesquels je serais revenue.

▪ **Mon retour d'expérience**

Ce projet m'a permis de renforcer mes compétences en Java mais aussi de me spécialiser dans une certaine tâche. J'ai appris à aller sélectionner l'information nécessaire et à multiplier mes sources afin d'en vérifier l'exactitude. J'ai découvert Git pour la gestion de versions. J'ai aussi compris l'importance de la communication au sein d'un groupe pour mener à bien un projet. Toutefois, j'aurais aimé qu'on se fixe des deadlines et des objectifs avant de commencer le projet (d'autant plus qu'il s'agit pour moi de mon premier projet). Le temps passé et les efforts déployés ont finalement abouti à un résultat satisfaisant. Des détails ont fait que ce projet a été à la fois passionnant et compliqué. Malgré tout, je garde un très bon souvenir de ce projet et des travaux en équipe.

Nalan Nagaradje