

Rapport : Code Métier

Contribution :

Le rôle de responsable du code métier consiste à l'implémentation des outils principaux présents au sein du jeu Exapunks. Étant donné leur nature, il m'a fallu m'y prendre très tôt, y jouer de façon assidue et enfin l'observer sous un regard de développeur afin de pouvoir me représenter une structure Java satisfaisante et simple d'accès pour mes camarades. Je pense donc avoir pu contribuer au rythme du groupe grâce à mes connaissances sur le jeu partagées très tôt et tout au long du projet. Des travaux en équipe tels que le parsing des lignes de texte ou encore les choix ergonomiques d'implémentation graphique ont pu se faire de façon plus efficace avec ma collaboration. Et enfin, ayant terminé plus tôt, j'ai pu aider sur quelques peaufinages notamment au niveau de l'affichage terminal.

Réflexion :

L'un des principaux changements que j'effectuerais dans ma méthodologie si je devais recommencer ce projet serait de me donner plus de temps. Bien que j'aie commencé tôt, j'ai passé beaucoup de temps à coder et à expérimenter directement en pratique. Ce n'est que très tard que j'ai commencé à visualiser mes idées de façon théorique (faire des schémas, des mini diagrammes, visualiser son utilisation dans le futur, etc.). Pour donner un exemple, l'une de mes fonctions à implémenter s'appelle COPY et prend un registre/entier en premier argument et un registre en deuxième. J'ai donc naïvement copié cette structure dans ma classe, cependant, le registre qui a été modifié se trouve uniquement dans ma classe. Si mes camarades veulent créer une autre classe et appeler la méthode, ils doivent donc aussi avoir accès à leur propre registre. J'ai donc été contraint de remanier le code afin de créer une liste de registres principaux (X, F, T, M) ainsi qu'une troisième entrée pour COPY (pas visible en jeu) dans la fonction qui permet de choisir la liste de registres qui va être modifiée.

Retour d'expérience :

Le temps passé et les efforts déployés dans ce projet m'ont finalement laissé une impression très fastidieuse. Bien qu'au début, tout semblait sous contrôle à quelques exceptions près. Ce sont finalement ces petites "exceptions" qui rendent le tout totalement imprévisible et font naître des problèmes auxquels on n'aurait jamais pu penser initialement. Malgré tout, je garde un très bon souvenir des travaux en équipe, des nuits passées à essayer de résoudre les bugs ou faire avancer le projet, ainsi que de la satisfaction éprouvée à la réussite de l'assemblage de tous nos efforts.