

Rapport individuel – Projet OctoPunch

Ramalingame

Sanjai

12101328

Contribution

Durant ce projet en groupe j'ai eu le rôle de coordinateur. Après avoir effectué le TP GIT J'ai créé le dépôt git et aidé certains de mes camarades à l'utilisation de celui-ci. Notamment sur comment déposer un fichier, commit, annuler les changements...

Je me suis beaucoup plus consacré au projet notamment sur la version textuelle du jeu. J'ai régulièrement testé le code de Nissi et Nalan pour apporter mon rendu et signaler d'éventuelle beug.

J'ai écrit la classe matrice qui a été ensuite légèrement amélioré par mes camarades au fur et mesure de l'avancement de notre projet.

J'ai ensuite participé à la création du fichier Jeu.java qui est le Main de notre Jeu avec Nissi et Nalan. Nous avons aussi effectué le tout premier fichier Lvl1 qui nous à servis de squelette principal pour écrire les autres fichiers de niveau, ce qui m'a permis d'écrire le fichier Lvl3.java

J'ai contribué à l'entrée sortie textuelle avec Nalan, plus précisément le moyen de stockage des commande et argument entrée dans un tableau.

Réflexion libre

Je pensais bien faire en priorisant la partie textuelle du jeu, car il était indiqué dans l'énoncé du projet que le parsing et la version textuelle du jeu était à faire en priorité pour la bonne progression du projet. Contre mes attentes, la partie graphique du jeu n'a pas avancé comme prévu car Anis est un étudiant salarié et malgré ces efforts conséquents il ne pouvait pas consacrer beaucoup de temps sur la progression collective du projet.

Notamment les rendez-vous en groupe qu'on fixais qui étais dédié à harmoniser nos travaux personnels pour progresser collectivement.

Si j'avais recommencé le projet j'aurais travaillé davantage sur la partie graphique ce qui nous aurait probablement permis de sortir une version graphique du jeu aboutit.

Retour d'expérience

Ce projet m'a permis de mieux m'organiser ce qui n'était pas vraiment mon point fort au début de ce projet. J'ai appris à gérer un groupe et mettre en parallèle le travail des autres. Je pensais qu'être coordinateur étais un rôle assez simple mais je trouve c'est ce qui a de plus complexe et requiert une certaine polyvalence des différents rôles du projet.

J'avais une inquiétude que ma contribution allait être minime dans la partie code du projet, mais je suis assez satisfait de mon travail.

Mon seul regret est de n'a pas avoir pu terminer la partie graphique ce qui aurait mené à bout de ce projet.

Néanmoins c'était une expérience très enrichissante et instructive.