

Rapport labyrinthe, remise 3

Nous ne nous sommes pas éloignés de la consigne 3.3 sur la remise 3 du projet.

Contrairement à ce que nous avons précisé par mail, nous avons finalement pris la décision de ne pas modifier l'ensemble du model à la suite de trop de contraintes techniques (un prototype presque accompli mais non fonctionnel et qui finalement nous aura fait perdre beaucoup de temps).

Nous n'avons pas repéré de bug, tout le jeu s'est chaque fois déroulé sans problème .

On peut simplement préciser que tout n'est pas optimisé, par exemple, tourner une pièce met à jour tout le tableau et pas seulement la pièce. Nous avons fait attention aux fuites mémoire, cependant nous n'avons pas su prendre le temps d'utiliser valgrind, nous ne sommes donc pas à l'abri d'une bêtise. La seule chose qui n'est pas implémentée est le random chuffle, car nous n'avons pas eu le temps de vérifier si <cTime.h> était pris en charge par linux, nous avons préféré ne pas prendre de risque et ne pas l'utiliser. La résolution des problèmes mémoires nous a encore pris beaucoup de temps dans cette remise 3.

Un gros problème rencontré a été le newGame, nous ne sommes pas parvenus à delete le game lors de la session de jeu, nous avons donc contourné le problème en réinitialisant chaque attribut de game.

Nous avons passé beaucoup de temps à synchroniser correctement le model et la vue, nous avons aussi passé pas mal de temps à ajouter une fonctionnalité du model oubliée dans la remise deux, à la suite d'une erreur sémantique qui provoquait des insertions incohérentes

La correction des bugs de la remise deux a été assez rapide, les problèmes étant assez minimes ou évident à corriger.

Les problèmes «A régler » et «à régler éventuellement » ont tous été corrigés, sauf un :

```
\aregler (à régler)
```
```

```
[model/game.cpp:156]: (style) Consider using std::transform algorithm
instead of a raw loop.
```
```

La somme de nos heures de travail doit être équivalente à 35h pour la partie graphique.