**Known bug and possible improvement**

Table des matières

[**Known bug and possible improvement** 1](#_Toc124496970)

[Bugs connus: 1](#_Toc124496971)

[Améliorations possibles : 3](#_Toc124496972)

Bugs connus:

- Le joueur peut répondre non à la première question où il doit acheter un battler. Il n’a alors pas de battler pour le premier tout. Le programme s’arrête. Error : out of index.

Correction possible : faire une condition qui dit que le joueur doit obligatoirement acheter un Battler pour pouvoir continuer s’il répond non.

-  Le joueur peut enlever un battler même s’il ne lui en reste qu’un. Cela revient donc au premier bug.

Correction possible : faire une condition qui dit que si le joueur n’a qu’un battler dans la list et 0 dans sa main, il ne peut pas le vendre.

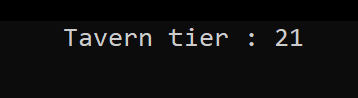
-  Le joueur rentre un autre nombre que ceux qui lui sont proposé, dans la plupart des cas, l’objet a cet index n’existe pas donc -> « out of range ». Exemple : quand le joueur décide d’acheter un battler avec son niveau de taverne à 1, s’il rentre un autre nombre que 1,2 ou 3, il y aura un index error.

Correction possible : mettre une condition en chaque entrée de l’utilisateur qui check si le nombre entré est valide.

*Remarque :*

*Beaucoup de bugs sont lié à un « out of index ». En général cela se corrige en une condition à chaque erreur. Nous n’avons pas eu le temps d’aller jusque là, bien sur, si il venait à être utilisé ces bugs sont très important a corriger.*

-  Si à la questions « Finish buying ? » on répond non, on peut racheter des battlers ET réaugmenter sa taverne de niveau et ceci jusqu’à son inventaire plein sauf si l’on répond non à la question : « Do you want to hire a battler? », ce qui permet de ne pas bloquer son inventaire, mais de rester dans la boucle d’achat. Avec les 100 gold donné à la base, nous pouvons monter au niveau 21. Résultat du bug :



Correction possible : une condition simple pour que l’on quitte le shop lorsqu’on ne veut pas acheter de battlers. Autre solution possible, ne permettre au joueur d’améliorer sa taverne qu’une seule fois par tour.

-  Si le player 1 possède 1 monstres et que player 2 possède 2 monstres le programme s’arrête.  
Correction possible : mauvaise gestion des vecteurs...

* Si à la question « finish adding ? » on répond non alors que l’on possède qu’un seul battler qui est déjà sur le terrain et que l’on retire ce même battler suite à la question « Do you want to remove Battlers from your hand? », alors le programme s’arrête.

Correction possible : Faire un test pour comparer le nombre de battler avant cette question exemple : si = ! de 0 alors je la pose sinon question suivante.

* Quand le programme proposes 3 battlers, et que l’on rentre les nombres de 4 à 437, cela achètera automatiquement (DANS TOUS LES CAS) un gobelin même s'il n’est pas dans la taverne. Si un nombre supérieur à 437 est entré, le programme s’arrête.

Améliorations possibles :

-  Les choix sont Y ou N. Cependant si l’on entre un caractère autre que Y ou N le programme les comptes comme des N et non comme une erreur.

Solution possible : mettre une condition avec des regex par exemple, et répéter la question jusqu’à ce que la regex retourne vrai.

-  Développer des habiliter pour chaque battler.

-  Faire une interface graphique.

-  Faire 2 tableaux de battler pour chaque joueur pour ne pas avoir a effacer le tableau et le remplir à chaque tour.

-  Ajouter des couleurs (~ interface graphique).

-  Améliorer l’interface -> avoir la possibilité de choisir parmi une liste d’options et pas juste attendre que l’option arrive en écrivant des « n » à chaque fois.

-  La taverne pourrait coûter plus cher au fur et à mesure que son niveau augmente.