

Rapport Yanis et Kalim M.I.6:

Notre équipe est composée de deux membres : Kalim et Yanis. Le projet consistait à développer un programme en langage C pour la gestion d'un refuge animalier. L'application permet notamment d'ajouter, rechercher, adopter des animaux, et de gérer les opérations quotidiennes comme la nourriture ou la sauvegarde/chargement des données via des fichiers.

Nous avons rencontré plusieurs types de problèmes : des erreurs de compilation ou de logique dans le code que nous avons souvent résolues en analysant les messages d'erreur et en testant différentes approches. Nous avons aussi eu des problèmes de lisibilité et d'optimisation, c'est-à-dire que nous ne savions pas très bien où mettre quelle fonction, ni laquelle appeler en premier pour arriver à une fin quelconque. Après plusieurs jours, voire semaines, de réflexion, de comparaison avec d'autres projets, de sollicitations auprès de personnes plus expérimentées, nous pensons avoir réalisé un projet clair, avec des fonctions claires, bien appelées et bien rangées au bon endroit. Cela nous a notamment permis de consolider nos bases en programmation C.

Parfois, nous avons utilisé internet pour nous aider à comprendre certaines erreurs complexes ou à améliorer la structure de notre code. Lorsque le problème était vraiment bloquant, nous faisons appel à un professeur particulier pour avoir un regard extérieur et des explications claires sur ce que nous ne comprenions pas.

Nous avons mis en place un rythme de travail régulier dès le début du projet. Deux fois par semaine, nous faisons un point ensemble pour évaluer l'avancement, discuter des difficultés rencontrées et surtout répartir les tâches pour les trois jours suivants. Cette méthode nous a permis de structurer notre progression et de mieux répartir les responsabilités.

Au début, nous avons eu un peu de mal à organiser notre travail efficacement et à bien utiliser les outils à notre disposition. Mais au fil des semaines, nous avons gagné en aisance et en productivité. Nous avons appris à mieux maîtriser des logiciels comme GitHub ainsi que Visual Studio.

Le programme final respecte les attentes du cahier des charges. Il offre un menu clair et interactif, une gestion complète des animaux du refuge, et une persistance des données via fichiers.

Concrètement, notre application permet de :

- Ajouter un animal avec des informations précises (nom, espèce, année de naissance, poids, commentaire) ;
- Rechercher un ou plusieurs animaux par nom, espèce ou âge (jeune/senior) ;
- Adopter un animal, ce qui le supprime de l'inventaire ;
- Afficher l'inventaire actuel du refuge ;
- Gérer la nourriture quotidienne des animaux ;
- Charger les données d'un refuge depuis un fichier ;
- Sauvegarder les données actuelles dans un fichier pour les retrouver plus tard.