

LITTLE GAME

Le projet est vaste : plusieurs jeux, le tout dans un menu !

Chacun de vos jeux est un projet en soi. Comme dit le proverbe : qui trop embrasse mal étreint ... L'ambition est un peu trop grande car les difficultés techniques étaient nombreuses et certains programmes ne fonctionnent pas ou pas bien. Il y a beaucoup de bonnes idées, comme cette idée de menu qui relie tous les jeux, et le site de présentation... Quel travail ! Mais l'effet est un peu gâché du fait que les jeux ne marchent pas, pourtant ils ont été développés et auraient mérité d'être « débuggés » individuellement : le labyrinthe par exemple existe, on peut déplacer le pion d'une case et c'est tout... Expérience frustrante pour l'utilisateur. Le pong est emprunté et ne fonctionne pas bien non plus, le pong individuel fonctionne mieux (bien que la balle ne soit jamais perdue...) mais il n'a pas été intégré... Le puissance 4 n'existe pas, le snake non plus... Le Juste Prix fonctionne bien, ainsi que le Morpion et le Tape taupe.

L'idée est un peu saugrenue d'avoir intégré des images de personnes connues (dont la mienne qui arrête le jeu!) Je dirai qu'elle est irrévérencieuse et déplacée. Je suppose que ni l'un ni l'autre des personnes représentées à leur insu n'apprécierait que les élèves rigolent en leur tapant sur la tête... Vous voulez qu'on leur montre le jeu pour connaître leur réaction ? Ceci n'est pas une possibilité : manipuler une image de quelqu'un sans son consentement... J'espère que vous n'avez pas diffusé ce jeu à d'autres camarades car les conséquences pourraient aller bien au-delà de ce que vous attendez et vous pourriez le regretter. Souvenez-vous de ce conseil. Dans la version mise en ligne, je me suis permis de modifier vos images pour ne pas moi-même être le vecteur de propagation de cette mauvaise blague.

Le choix de séparer les programmes d'Enzo de ceux d'Arnold, qui se prolonge dans les compte-rendus séparés, ne dénote pas, à priori, un bon travail d'équipe : chacun développe dans son coin et la mise en commun reste superficielle et peu efficace. On aurait aimé ne pas voir cette séparation et, mieux, qu'elle n'existe pas : chacun est responsable d'une partie et aussi de l'ensemble fusionné. Vous avez tenté cette fusion dans le menu (unique) et le site (unique), ce qui efface l'effet néfaste de la séparation et c'est très bien.

Pour les programmes eux-mêmes, il y en a trop : je regarde un de ceux d'Arnold Labyrinthe. Il est bien écrit et simple à comprendre ; en examinant le problème (car le jeu ne fonctionne pas), je m'aperçoit que les lignes et les colonnes sont interchangées à certains endroits : l'abscisse x du pion est donnée par le numéro de colonne et pas le contraire.

Il suffit de rectifier ces points :

```
if Key == "Left": NewL, NewC = BalleL, BalleC - 1
```

```
if Key == "Up" : NewL, NewC = BalleL - 1, BalleC
```

```
if Key == "Right": NewL, NewC = BalleL, BalleC + 1
```

```
if Key == "Down":NewL, NewC = BalleL + 1, BalleC
```

plus loin ...

```
MyCanvas.coords(Piece, BalleC * 20, BalleL * 20, BalleC * 20 + 20, BalleL * 20 + 2
```

encore plus loin...

```
BalleL = 7
```

```
BalleC = 10
```

et enfin

```
Piece = MyCanvas.create_oval(BalleC * 20, BalleL * 20, BalleC * 20 + 20, BalleL * 20 + 20, ...)
```

Et ça marche bien sauf la fin qui n'a pas été programmée (quand on trouve la sortie) et pour cause.

Quand je regarde un des programmes d'Enzo (Morpion), je m'aperçois qu'il y a en réalité trois programmes séparés. J'en ouvre (MorpionGame) il contient une classe avec 7 fonctions de classe.

Bon, je passe sur les détails, mais tout cela est fort compliqué. La programmation semble maîtrisée mais cela va bien au-delà de ce qui est attendu et pour appréhender le fonctionnement, il va me falloir des heures que je n'ai pas.

Projet de note : 17/20

Détail de la note :

- préprojet : 1,5/2 (bien mais le projet est trop vaste, il aurait pu être limité ici pour tenir compte de l'ampleur de la tâche)
- compte-rendu : 3,5/4 (bonne initiative pour le site, les compte-rendus sont assez explicites mais manquent d'illustration)
- Programme : 12/14 (les programmes sont bien écrits avec des outils maîtrisés mais pas tous fonctionnels, quelques commentaires, navigation entre les différents éléments complexe)