

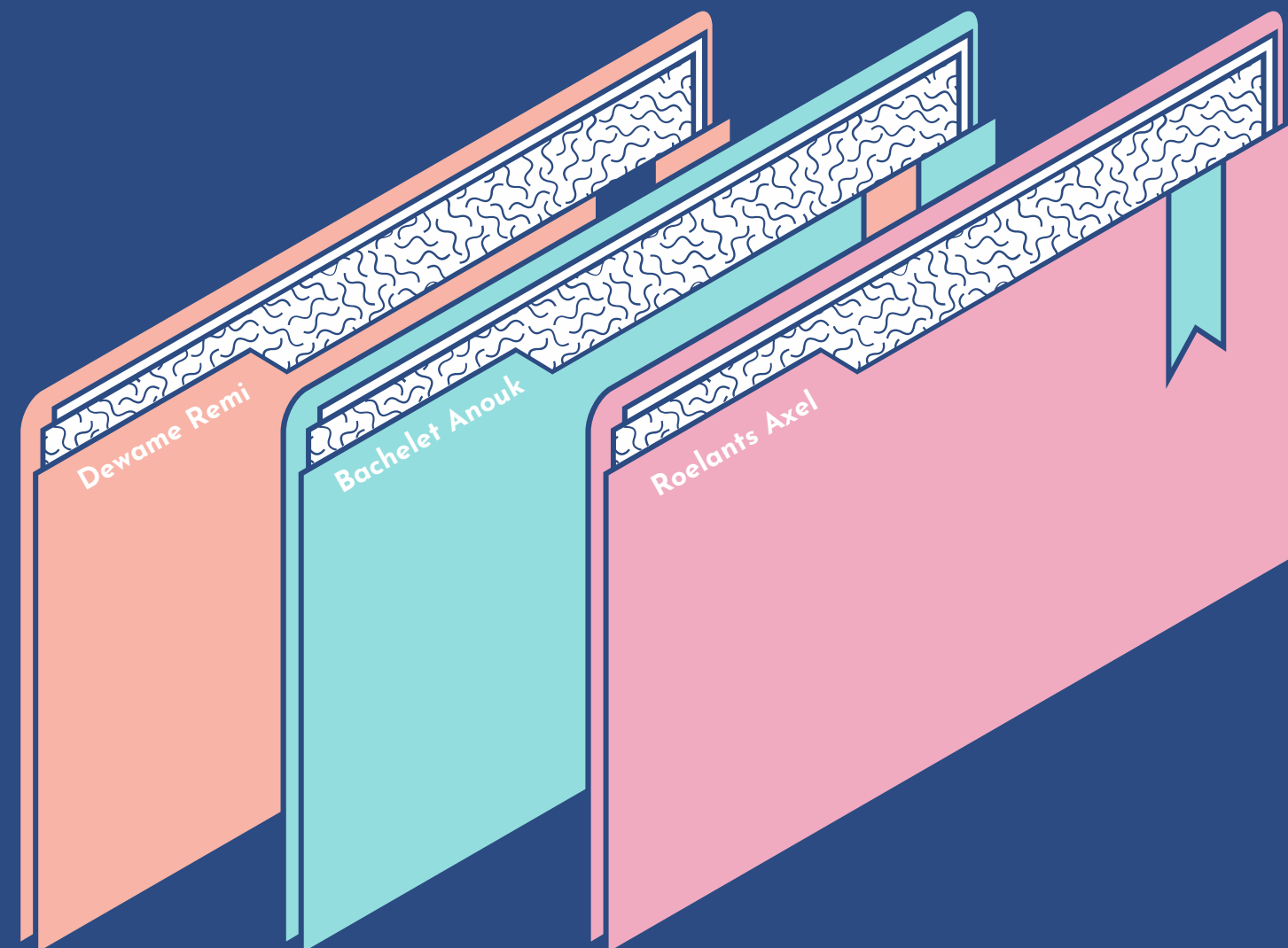


Projet

BCC 3: Mise en œuvre de langages de programmation.

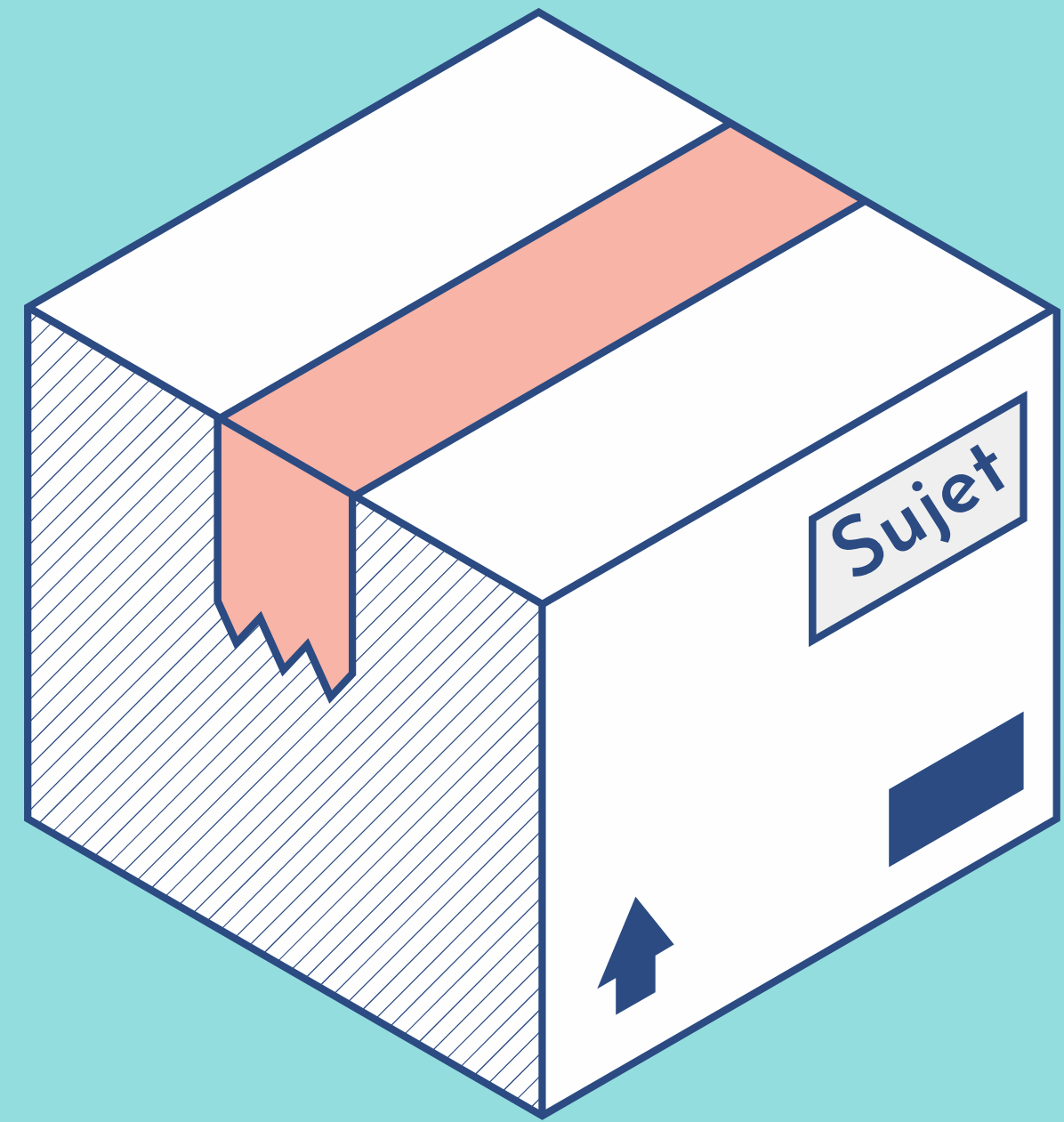
Groupe 9

PRÉSENTATION



Modélisation et création d'un ensembles de jeux 💡

- Le jeu de guerre.
- Le jeu de développement agricole.



La modélisation

- Création d'un UML pour chaque classes.
- Ajout d'un plan de construction.
- Attributs.
- Méthodes.



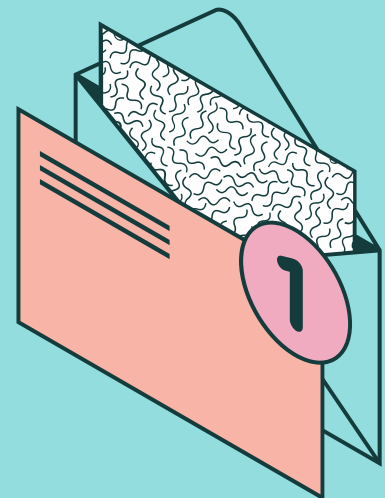
Livrables

1 ————— 2 ————— 3 ————— 4

LIVRABLE

**Modélisation
des personnages**

Semaine du 8
février 2021



LIVRABLE

**Modélisation
du plateau**

Semaine du 1er
mars 2021

LIVRABLE

**Modélisation
des actions**

Semaine du 22
mars 2021

LIVRABLE

**Modélisation
complète**

Semaine du 12
avril 2021



Différents choix de modélisation et leurs bénéfices

LE ZOOM 

Organisation des classes héréditaires

- Board
- Units
- Players
- ...

Création d'une classe énumération

- Ressources



MainArmyGame
MainArmyGame()
main(String[]) void



Le développement : Première partie

- Procéder du développement.
- Partage de tâches.
- Entraides.

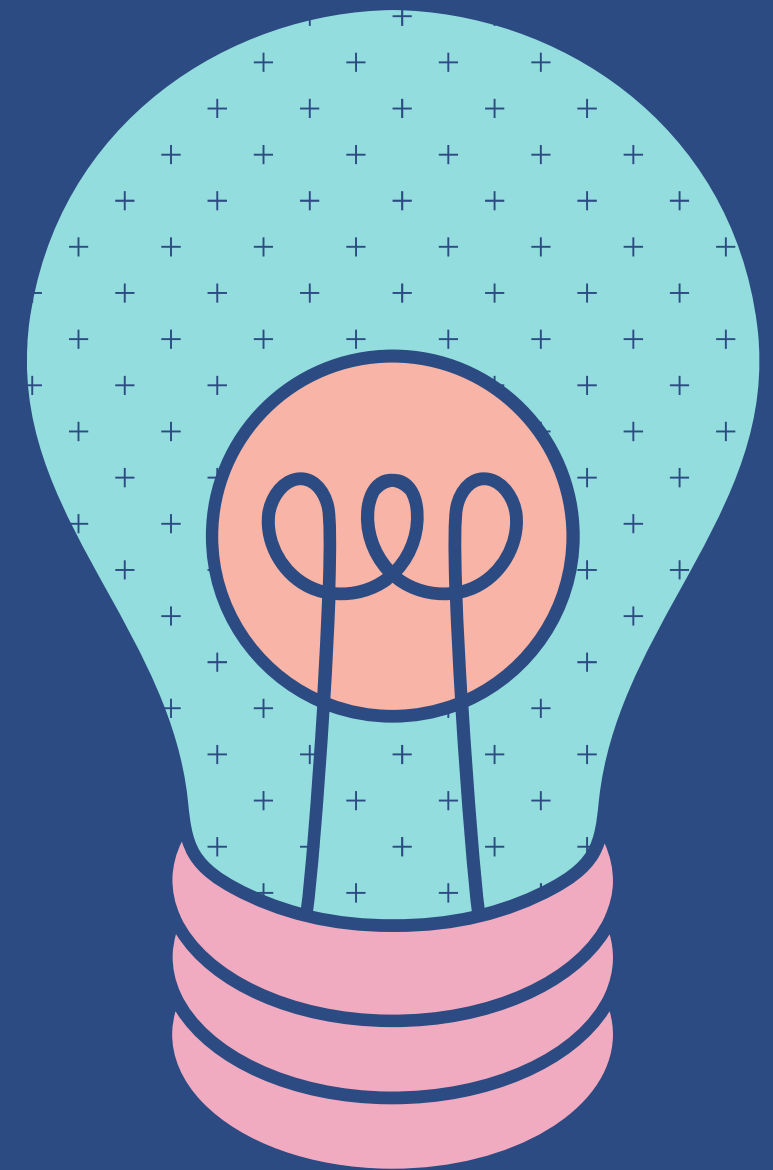
Le développement : Deuxième partie

- Tests unitaires
- Documentations
- Makefile



**“La difficulté est un obstacle
qui se surmonte par la
persévérance.”**

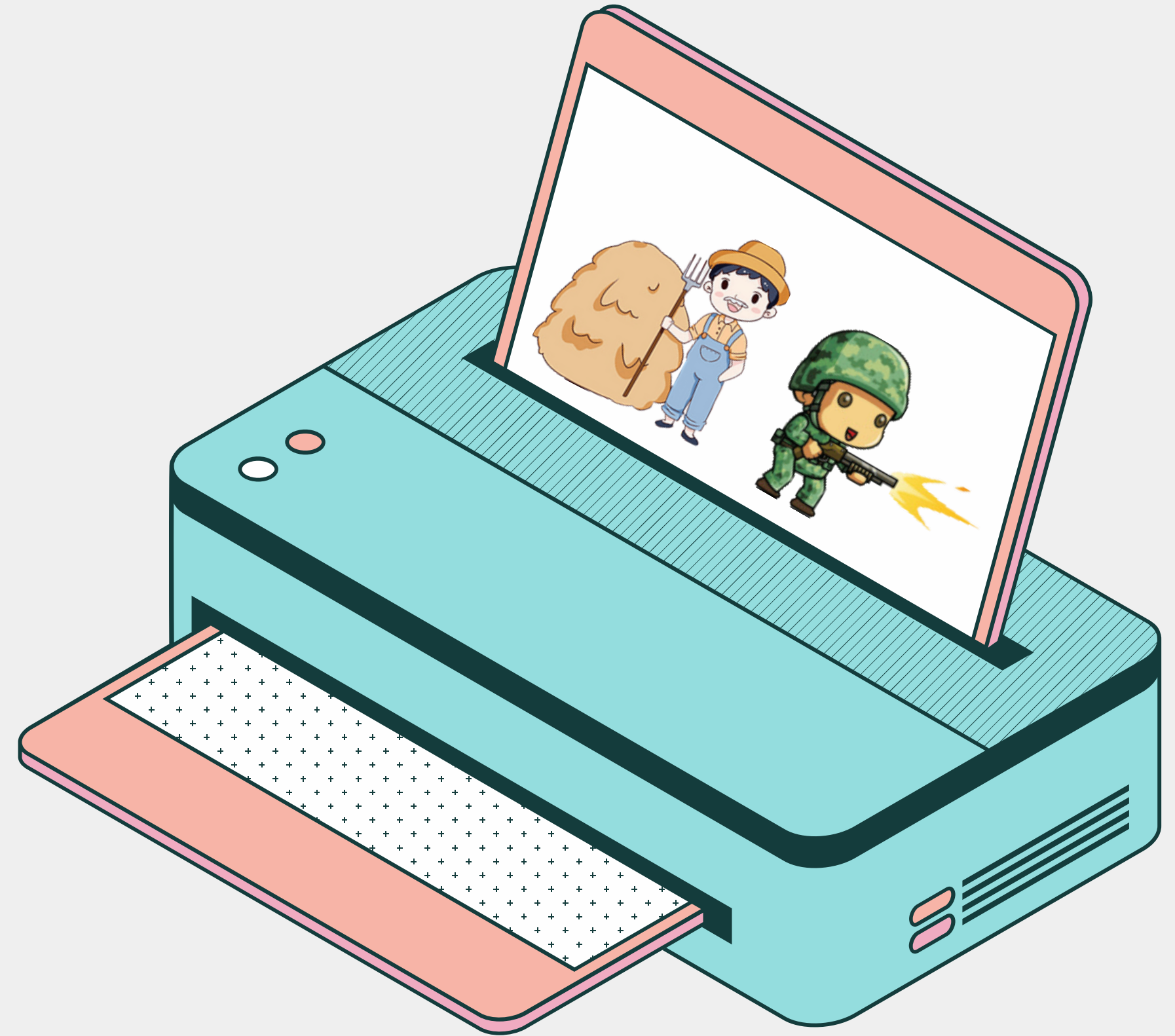
PROVERBE ORIENTAL, LES MAXIMES ET SENTENCES ORIENTALES (1778)



La clé de la productivité



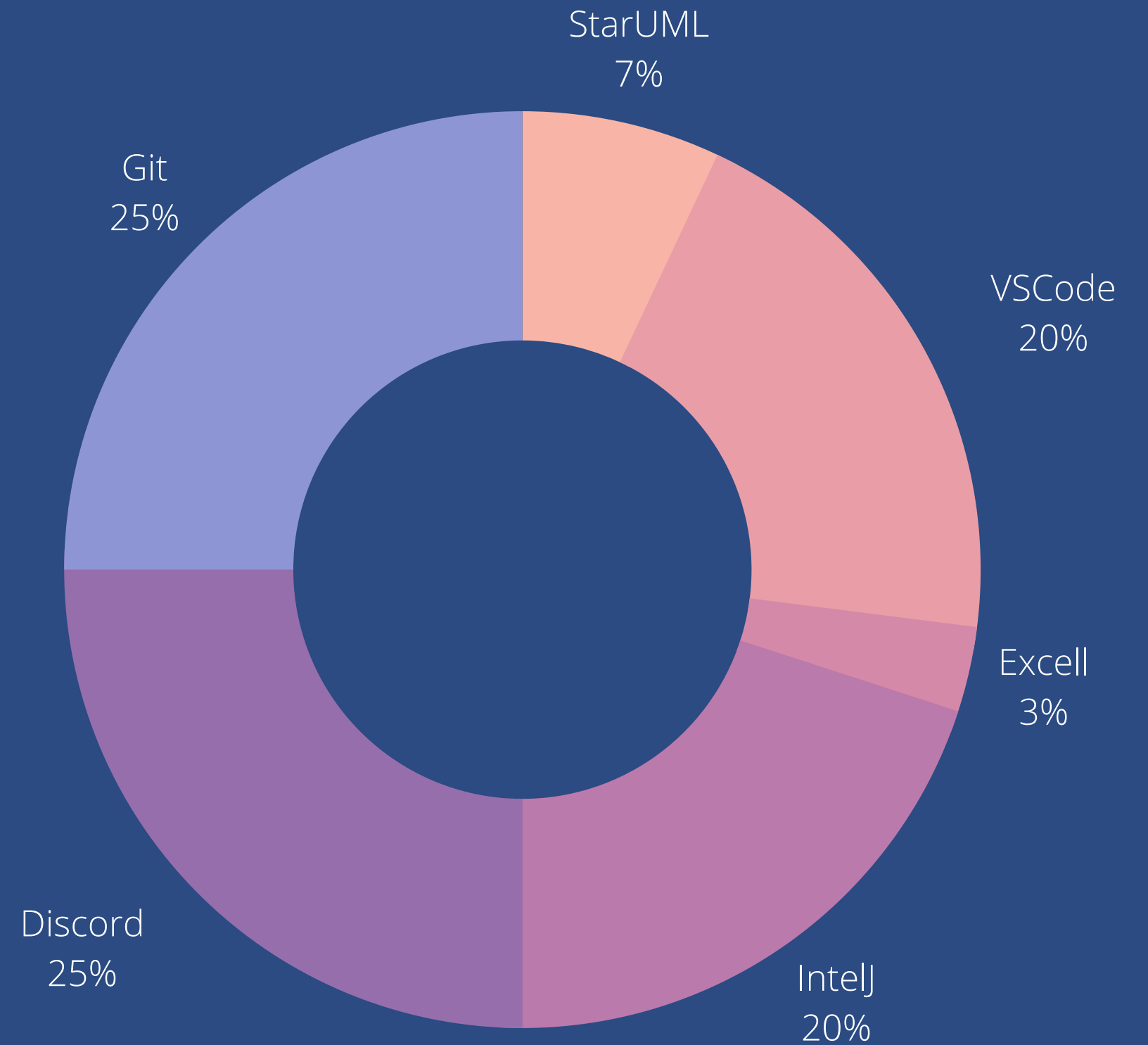
- Cohésion
- Communication
- Entente



Outils de travaux

DISTANCIEL 

De bons outils pour une rapide
production.





Bilans personnels 

**Vous avez des
questions ?** 

