

PROJET 2048

2019-2020

Tom WYSOCKI

Nicolas CARBONNIER

Lucille DUMONT

Elise PERROT



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE



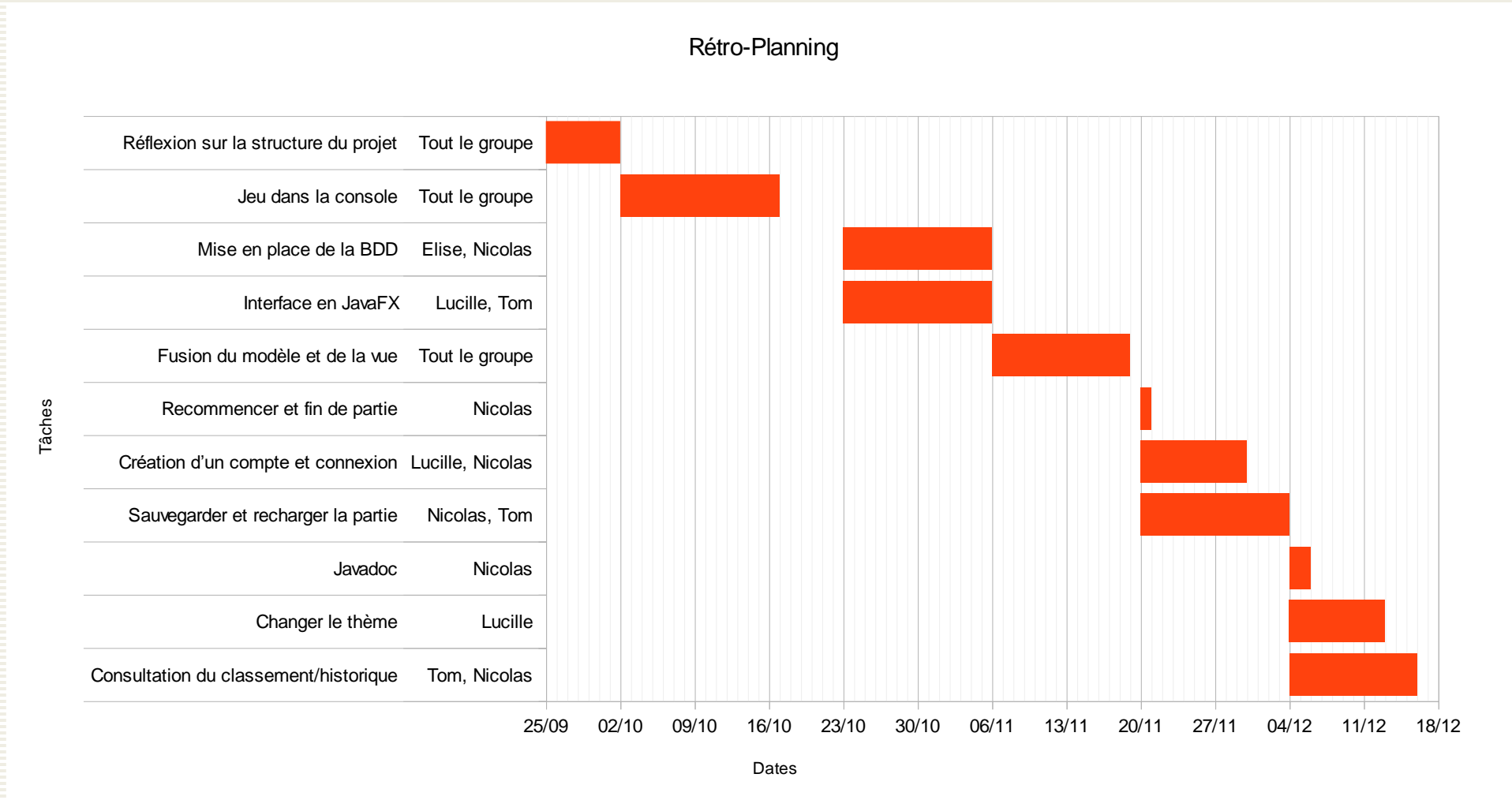
Institut des
sciences du Digital
Management & Cognition

Sommaire

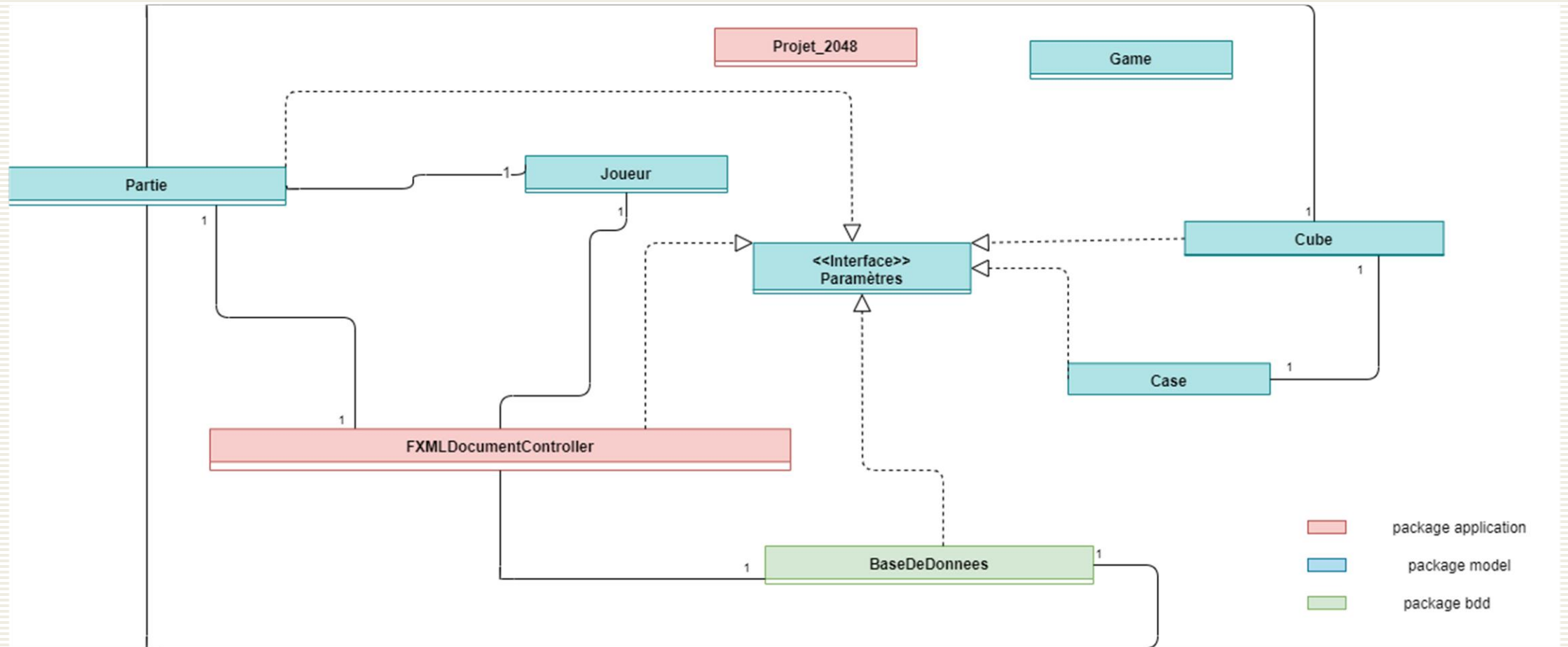
- 1 RÉTROPLANNING
- 2 DIAGRAMME UML
- 3 ACHIEVEMENTS
- 4 INTERFACE DU JEU
- 5 RÉTROSPECTIVE
- 6 DÉMONSTRATION

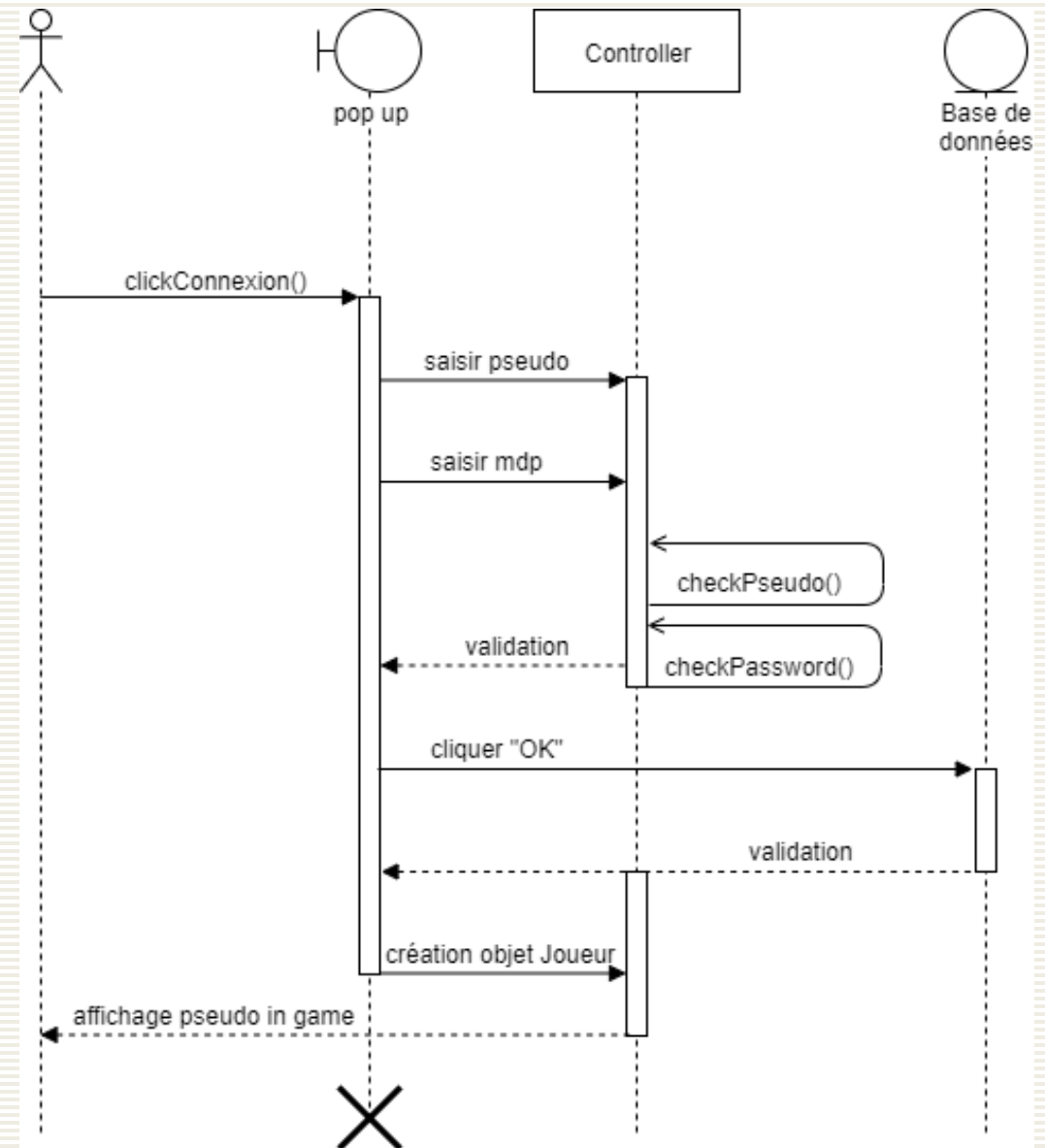
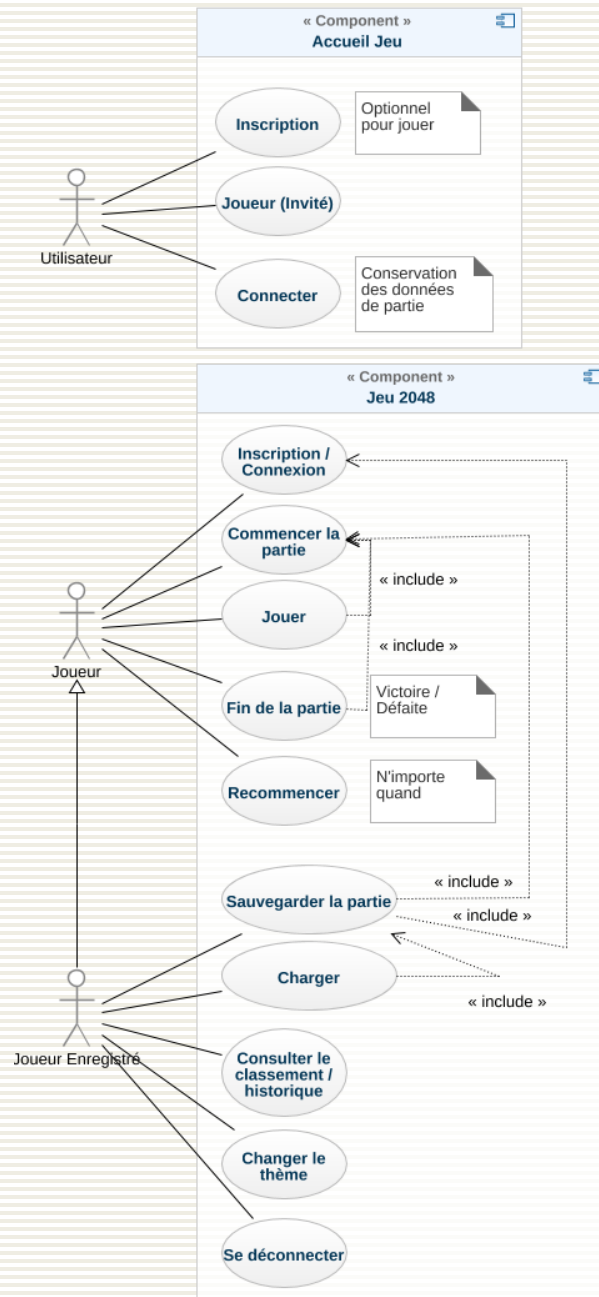


1 Rétroplanning



2 Diagramme UML







Jeu dans la console NetBeans



Jeu en solo avec interface en JavaFX



Système de sauvegarde/chargement de partie

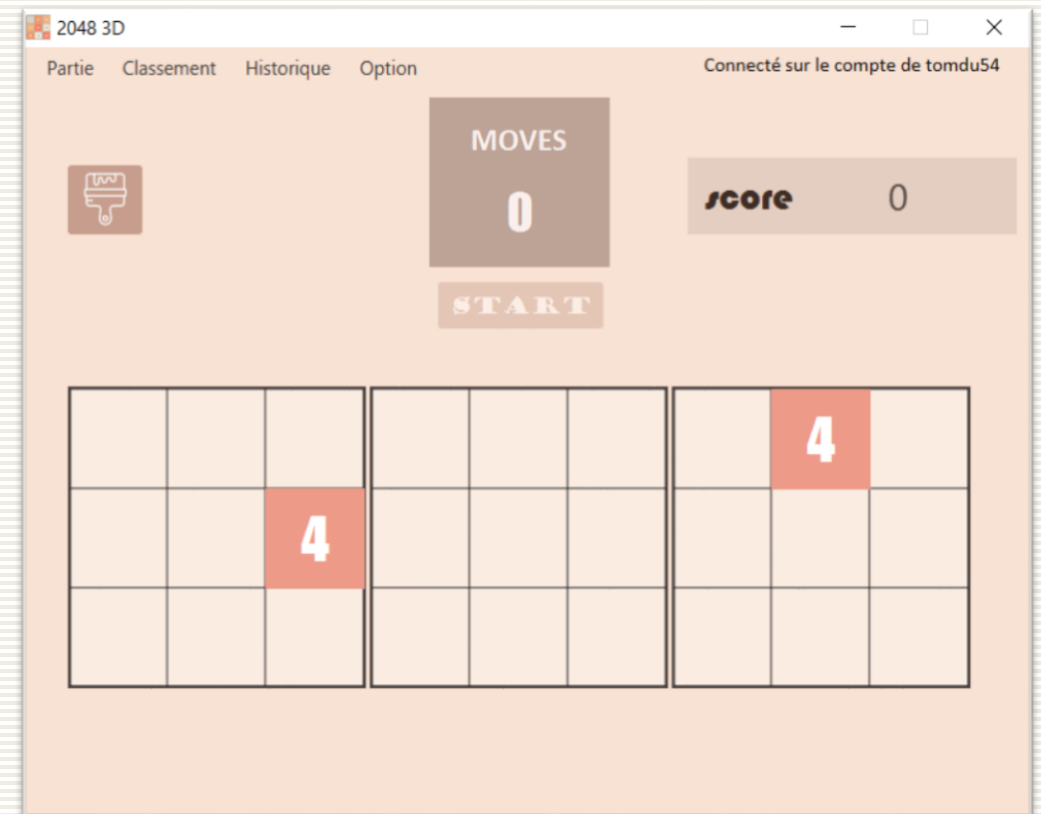
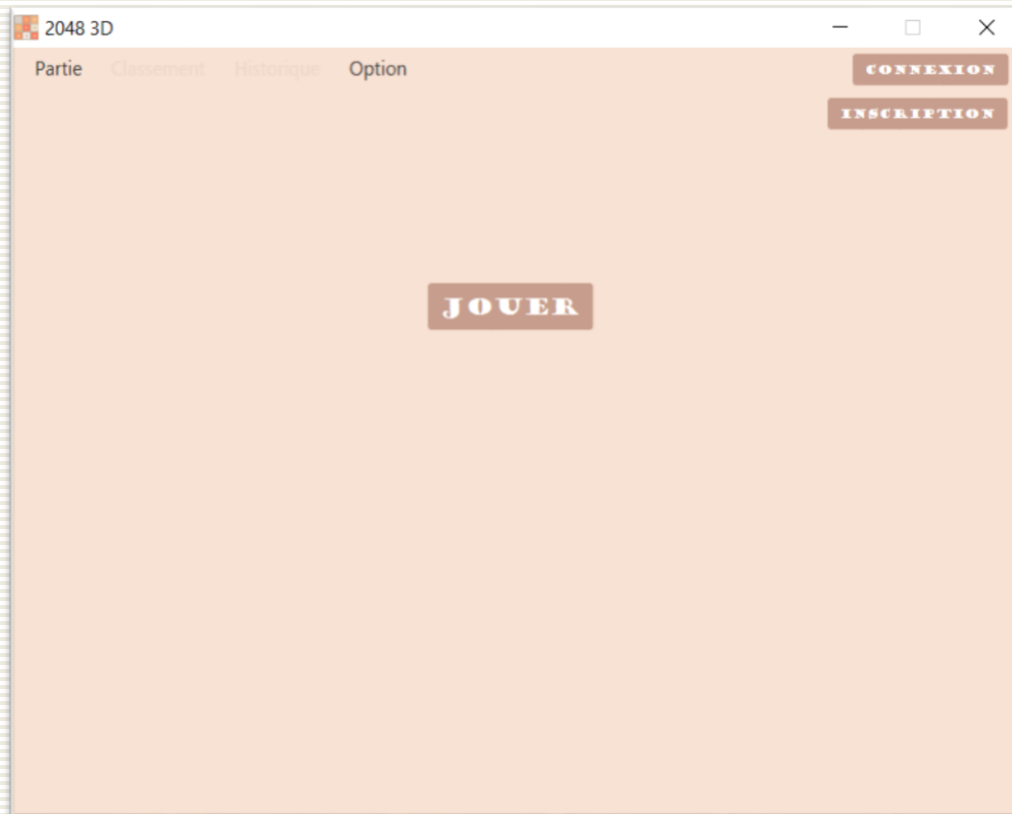


Changer la charte de l'interface graphique

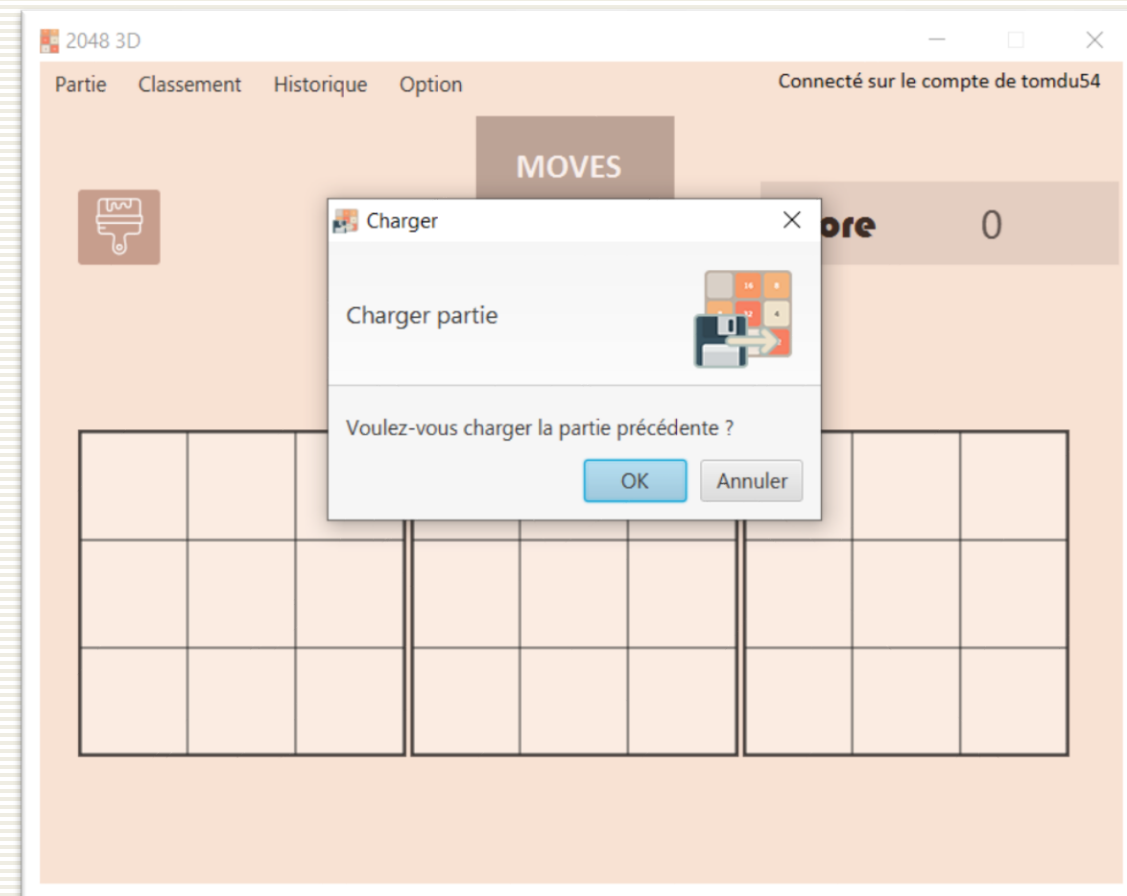
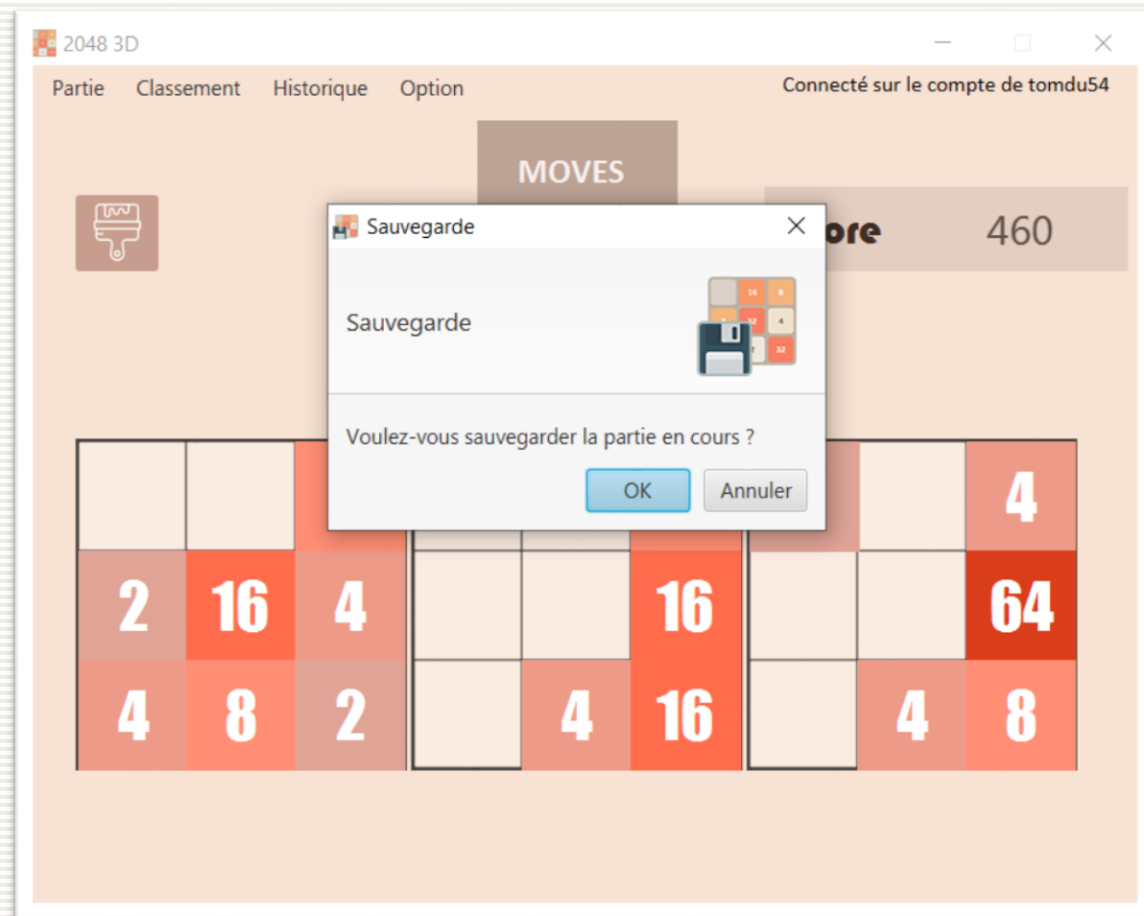


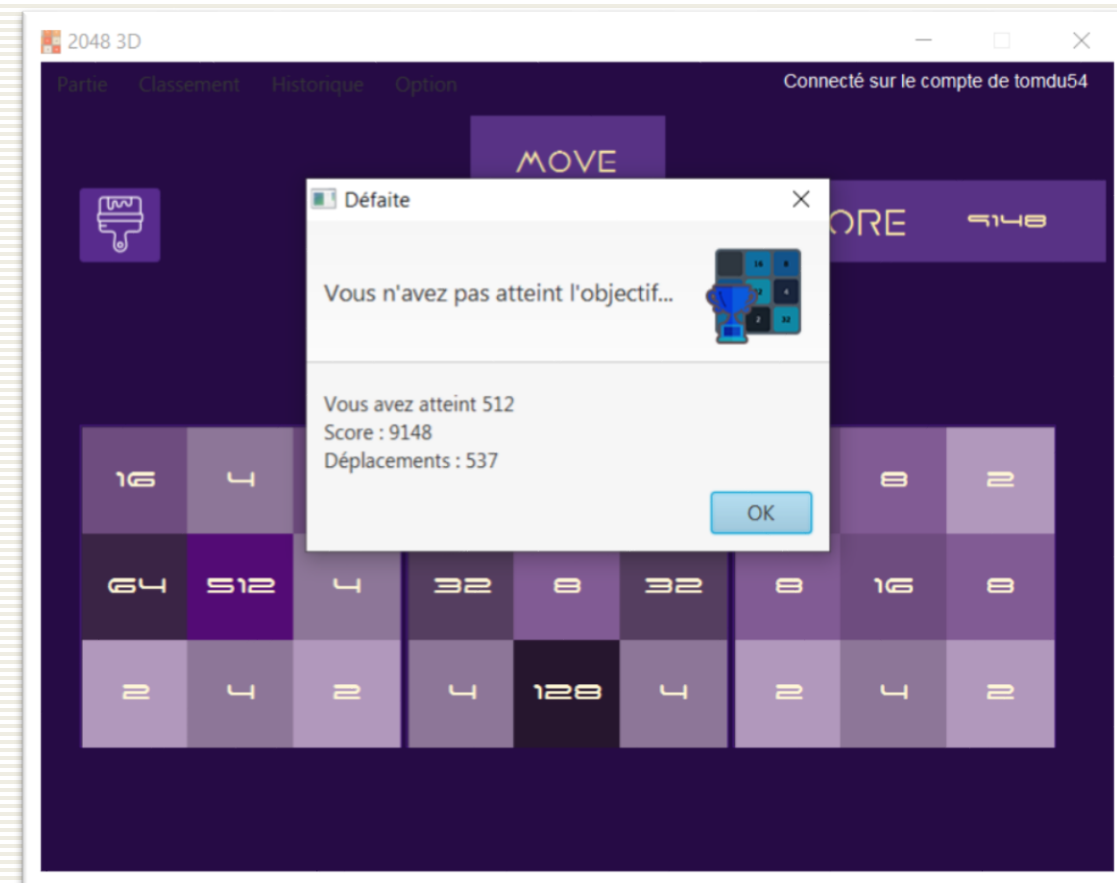
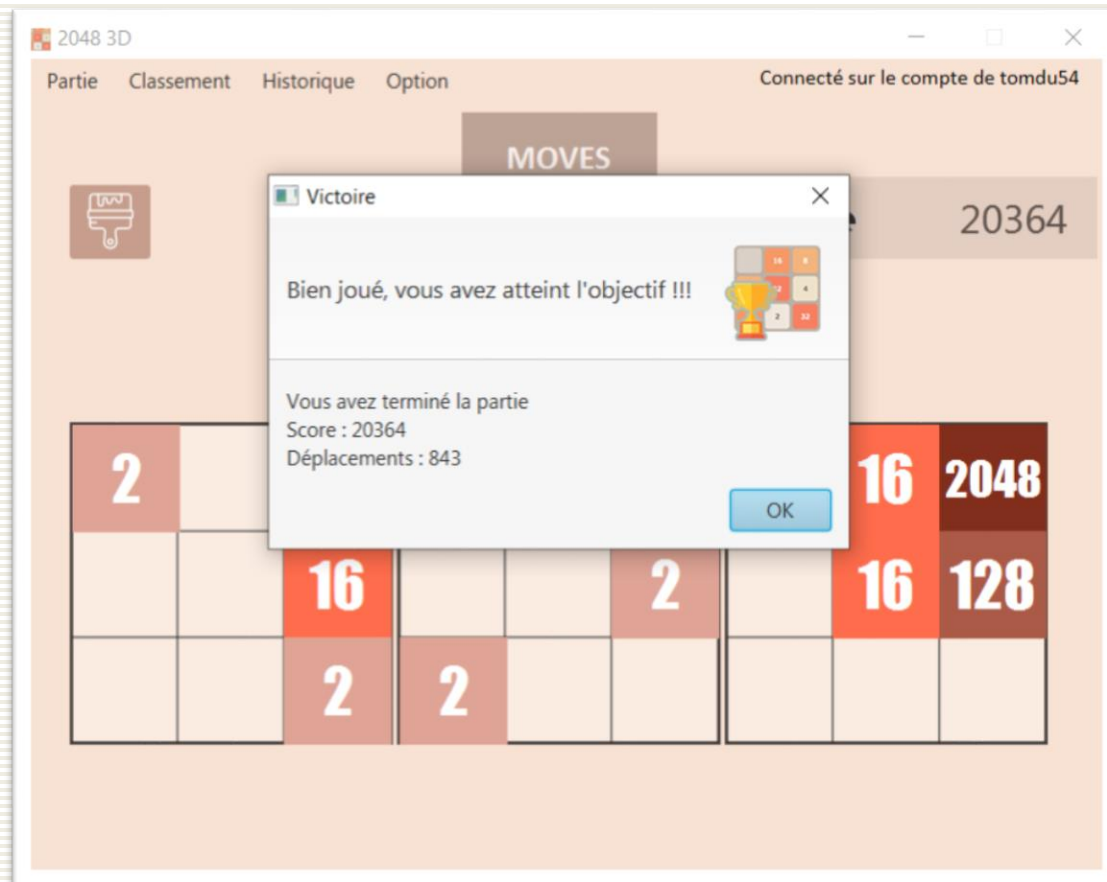
Visualisation du classement parmi les joueurs de l'application

3 Achievements



4 Interface du jeu





5 Rétrospective

■ Les points positifs :

- *Bonne communication interne dans le groupe*
- *Achievements réussis : 1-2-6-7-8*
- *Assimilation des nouveaux outils*
- *Perfectionnement des outils déjà connus*
- *Une attention sur l'esthétique du jeu*

■ Les points négatifs :

- *Achievements manquants*
- *Difficulté pour la réalisation des tâches*
- *Répartition déséquilibré*

6 DÉMONSTRATION

