

13/01/2017

Démagogie

Projet C++



BOO Thomas & OTTO Cédric
EISE4 POLYTECH PARIS UPMC

Thème : "Élections piège à cons" ?

Introduction :

Pour ce thème, nous avons décidé de créer un monde virtuel où un nombre de pays choisis par le joueur est créé. Chaque pays est défini par un régime politique : Démocratie ou Tyrannie ainsi que son nombre d'habitants.

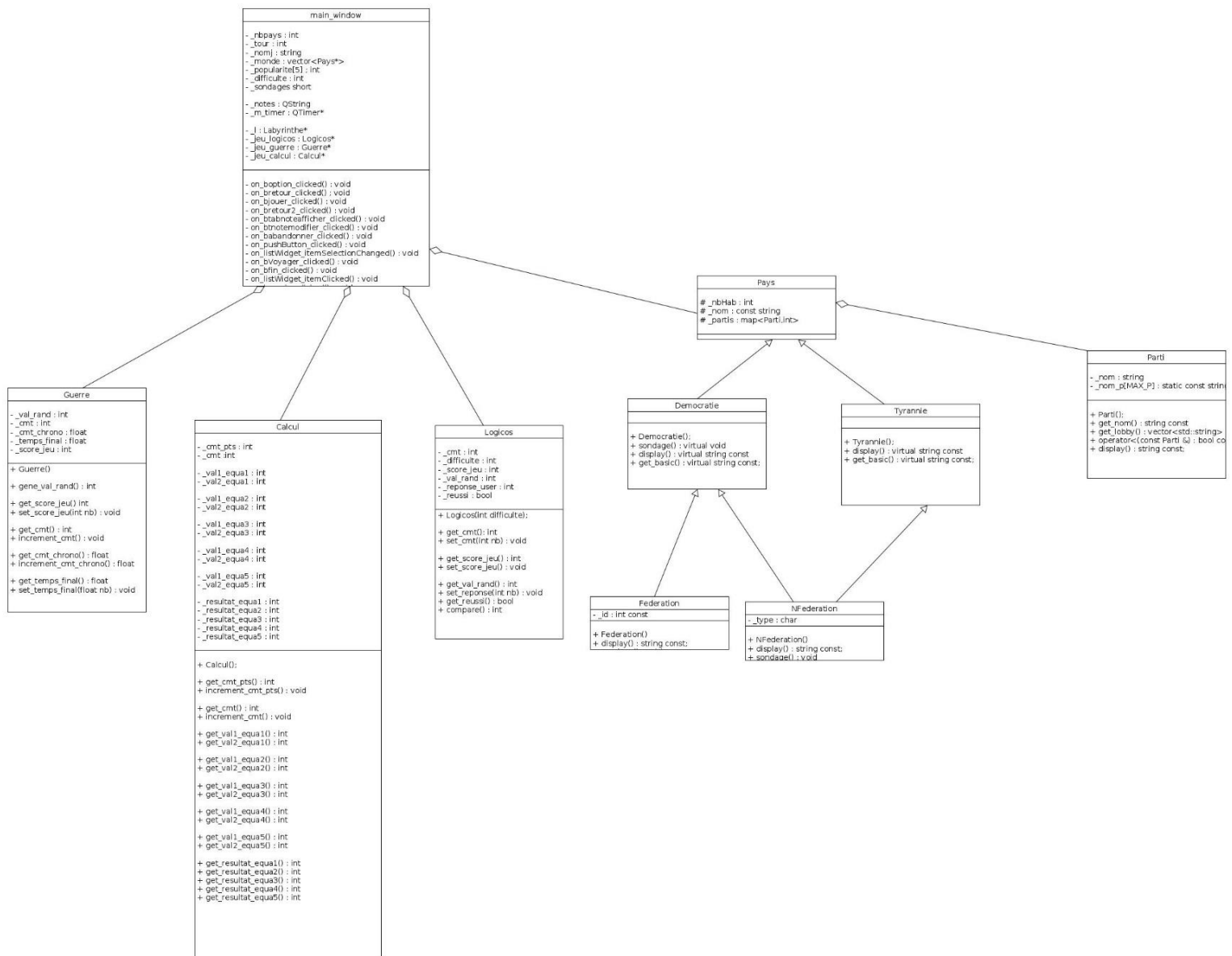
Dans un pays où le régime politique est une démocratie, plusieurs partis sont présents contrairement au régime politique Tyrannie où il n'y a qu'un seul parti.

Le but du joueur sera de voyager dans chaque pays et d'augmenter sa popularité dans les différents partis en fonction du mini-jeu proposé par pays.

De façon logique, la popularité finale aurait été calculée par la moyenne des différentes popularités dans chaque parti à la fin du voyage dans tous les pays, divisé par le nombre d'habitants. La popularité finale aurait dû être supérieure à une valeur définie par le niveau de difficulté des mini-jeux en début de partie.

Néanmoins, pour respecter le thème d'élection piège à con, Nous avons décidé de fixer la victoire sur le hasard, avec une chance sur dix de gagner.

Par soucis de clarté, toutes les paramètres des classes ne sont pas présents sur cette image mais le sont sur le fichier «.xml », ouvrable avec umlet.



Description de code et fonctionnement du jeu

Comme observé sur notre diagramme de classe, nous avons une classe principale à laquelle sont rattaché nos quatre jeux ainsi que notre classe Pays qui est notre hiérarchie à trois niveaux.

Ces quatre jeux sont créés en tant que nouvel objet.

Notre code est commenté de façon à décrire au mieux celui-ci.

Lors du Lancement du jeu, nous vous invitons à explorer les options afin de rentrer votre nom et régler les paramètres du jeu.

Vous pouvez ensuite lancer la partie en cliquant sur jeu.

Vous voici maintenant dans le choix du mode, pour le moment un seul est disponible.

Lancez la partie

Vous voici sur la fenêtre principale du jeu c'est là que la majorité du jeu va se dérouler:

- Lorsque vous sélectionnez un pays des informations basiques s'affichent.
- Vous pouvez sonder ce pays afin de d'obtenir davantage d'informations, mais il s'agit d'un bonus à utiliser avec circonspection!
- Vous pouvez voyager vers ce pays en cliquant sur voyager, permettant de lancer les mini-jeux afin d'augmenter votre popularité.

Le jeu se termine quand tous les pays ont été visités.

Bonne chance !

Notre avis :

Le déroulement de ce projet a été plus compliqué que prévu, notamment sur le fait de travailler en binôme sur ce “gros” programme. L’utilisation de git nous a aussi posé plusieurs problèmes comme le fait d’écraser nos propres fichiers quand nous faisons un pull par exemple.

Aussi, le fait de devoir constamment modifier les parties de codes suite aux modifications de chacun nous a énormément ralenti. Nous avons mis un certain temps avant de trouver notre rythme de travail.

Néanmoins, nous sommes contents de notre rendu final même si notre programme pourrait comporter encore beaucoup d’améliorations..

Nous sommes aussi très fiers d’avoir pu mettre en place plusieurs mini-jeux pour le déroulement de notre programme même si ceux-ci ont donc une interface graphique basique.

Exécution :

Pour exécuter notre Jeu, il faut d’abord l’importer depuis le lien git dans votre répertoire. Il suffit d’avoir qt5-qmake pour pouvoir jouer à notre jeu.

Depuis le terminal et depuis votre répertoire, exécutez les commandes suivantes :

- qmake, un Makefile est donc créé.
- make
- ./Projet
- Enjoy !