|  |
| --- |
|  |
| **ASD2 – Projet** |
| **ASD-Tower-Defense** |
|  |
| mercredi 25 novembre 2009 |
|  |

|  |
| --- |
| **logo_heig.gif logo_hes_so.jpg** |

**Cahier des charges**

**Objectifs**

* Illustrer le concept de graphe de manière ludique et interactive.
* Acquérir de l’expérience dans la planification et l’accomplissement d’un projet conséquent.
* Utiliser et découvrir des librairies existantes implémentant le concept de graphe
* Apprendre à mettre en œuvre une interface graphique en java.
* Séparer le travail en plusieurs niveaux d’abstraction pour faciliter l’élaboration et l’évolutivité de ce projet.
* Comprendre la nécessité d’utiliser des algorithmes complexes dans les applications informatiques.
* Mettre en œuvre un algorithme de recherche de chemin le plus court (ACPC).

**Présentation de l’application**