

Rapport Projet de POGL

Ile interdite

DAHOUMANE Ahcene

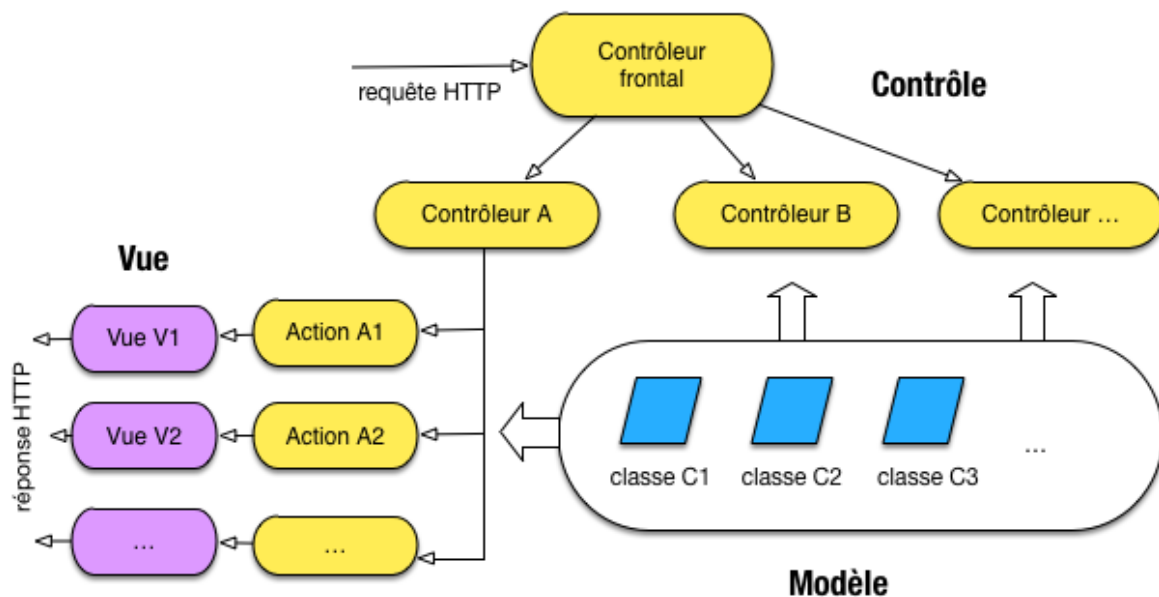
M'SALLEM Soufian

Introduction :

Dans ce projet de programmation orientée objet on a reproduit une copie du jeu de société *île interdite* qui est un jeu de stratégie de 4 joueur qui se joue pas l'un contre mais contre le jeu, cette copie ne reflète pas le jeu originale, elle respecte beaucoup plus l'énoncée disponible ici : [POGL-TDetsTPs.pdf \(paris-saclay.fr\)](http://POGL-TDetsTPs.pdf).

Déroulement du projet :

On a codé ce projet avec le modèle MVC (Modèle – Vue – Contrôleur), c'est un modèle qui respecte l'architecture suivants.



On a commencé par créer des petites classes et les énumérations tel que : joueur, rôle ...etc. puis nous les avons organisées dans un diagramme UML.

1. Partie1 :

Dans cette partie on a créé la grille du jeu dans la classe **Modèle** puis on l'a associée à un contrôleur et on l'a affichée dans la fenêtre. Puis on a créé la méthode `evaluer()` qui nous permet d'inonder 3 zones aléatoirement à l'aide d'un bouton « fin de tour », la méthode `evaluer()` s'occupe également de choisir des cases parmi des cases non submerger.

2. Partie2 :

On a commencé par créer la classe **joueur** qui contient différents attributs du joueur, les getters de position nous permettent de déplacer le joueur avec les différentes méthodes présentes dans le modèle : `moveGauche`, `moveDroite` ...etc. Puis on a appelé ces méthodes dans le contrôleur et on les a associées à des boutons. Pour le nombre d'actions on fait un `if` qui vérifie à chaque action que le `nbActions` ne dépasse pas 3 puis il se réinitialise à l'aide d'un getter de nombre d'actions. On a initialisé 3 joueurs dans le modèle puis dans le contrôleur on alterne les tours en faisant un `if` qui vérifie à l'aide d'un modulo que tous les joueurs ont joué leurs tours. Pour assécher une zone on a

définit la méthode asseche() dans le modèle qui permet d'abord d'assécher les zones spéciale puis les zones normale.

3. Partie3 : a l'aide de la classe clé on crée les clés puis dans le modèle on crée une méthode qui nous permet d'affecter aléatoirement la clé a les joueurs à chaque fin tour de tour. Puis on ajoute dans le contrôleur les méthodes qui permettent d'actualiser la vue et de déplacer les joueurs. A chaque fin de tour on affiche sur le terminale le nombre d'artefact et le nombre de clé du joueur.
4. Partie4 : Dans cette partie on a rajouté des personnages qui ont des rôles spéciaux et on a défini certaines méthodes qui nous permettons d'inclure les rôles spéciaux de ces personnages.

Conclusion :

Ce projet nous a permet de comprendre comment développer des projets à l'aide du modèle vue contrôleur et d'organiser les différentes classes à l'aide du diagramme UML.

Lien du Projet sur Github : <https://github.com/Ahcene-upsud/IleInterdite.git>