

TD/TP 5**ARCHITECTURE DE PROJET****DEPENDANCES (LIBRAIRIES)****UTILISATION DE ANT**UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE**préparation**

Créer tout d'abord un répertoire « projetsJeu » dans lequel vous créerez les répertoires « personnagesJeu » et « jeuCombat » évoqués ci-après.

1. Création de l'application personnagesJeu

On souhaite créer une librairie de classes permettant de créer et manipuler des personnages utilisables dans des jeux. Dans ce TP, cette librairie consistera en une unique classe Personnage qui possède de façon minimale, pour ce TP, un nom.

Par exemple :

```
Personnage p=new Personnage("Monstre");
```

Conformément aux indications du CM (page 16), créer le répertoire de l'application correspondante « personnagesJeu »

Y placer :

- Votre fichier build.xml (fourni sur ecampus)
- Un répertoire src
- Un répertoire lib (par forcément utile ici)

Créer le package personnagesJeu et y créer la classe Personnage (avec une redéfinition de toString()), écrire un main permettant de créer un personnage et de l'afficher.

2. Création de l'application jeuCombat

On souhaite à présent créer une application utilisant la librairie (c'est à dire l'ensemble de classes) proposée par le jar de personnagesJeu (fichier « personnagesJeu-0.1.jar »).

Procéder en tenant compte des indications fournies dans le CM, notamment pages 17 à 19.

Ecrire un main similaire à celui de personnagesJeu, et voir si l'exécution se fait correctement. Le cas échéant, cela signifie que vous êtes parvenus à exploiter la classe piecesPuzzle se trouvant dans la librairie que vous avez créée.

3. Premiers pas sur le devoir de CC

Lire le sujet de CC disponible sur ecampus.

Commencer à travailler sur la modélisation de l'application :

- Diagramme de cas d'utilisation (assez simple ici)
- Maquette de l'interface graphique
- Diagrammes de séquences

S'il vous reste du temps, vous pouvez commencer à travailler sur les classes du modèle.