

# Rapport du projet LES PIRATES



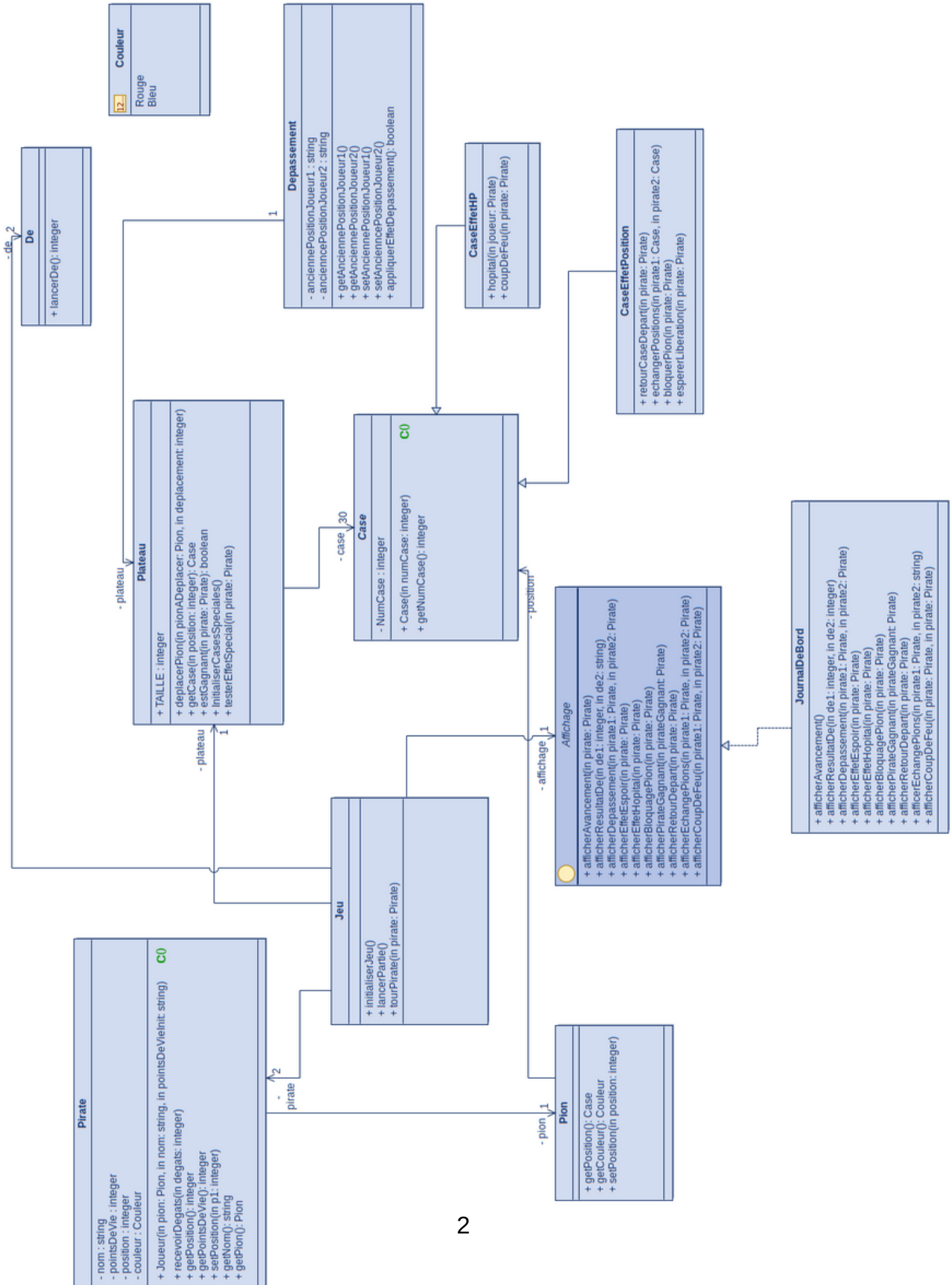
ENCADRÉ PAR:  
CHRISTELLE CHAUDET  
JULIEN VANDERSTRAETEN

PRÉSENTÉ PAR:  
ALAOUI MRANI AHMED

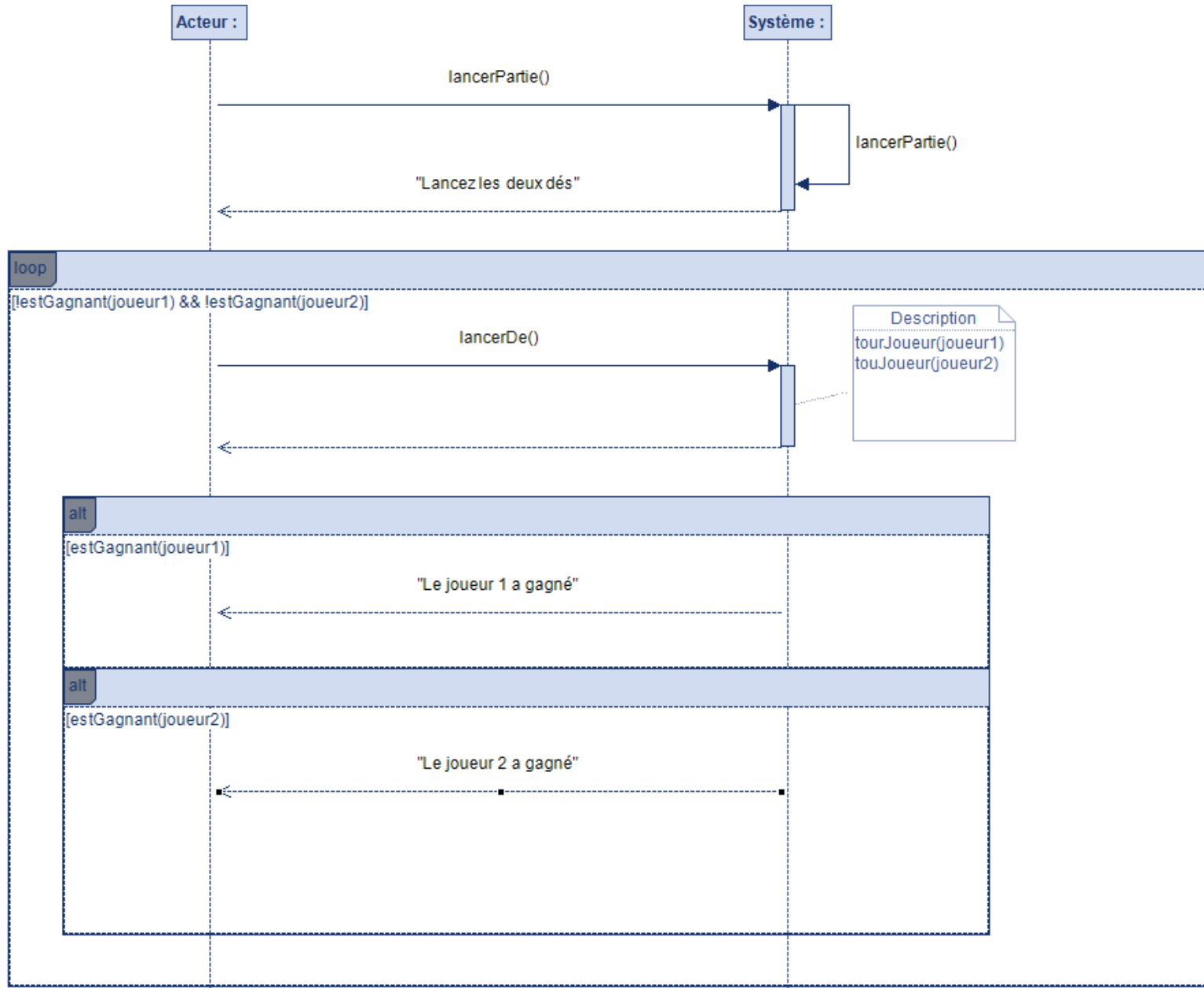
## ***I- Introduction:***

Ce projet du jeu "Les Pirates" nous plonge dans l'univers captivant de la piraterie, où deux redoutables flibustiers, Jack Le Borgne et Bill Jambé De Bois, se disputent le commandement du redoutable navire à l'étendard noir "Le Sanguinaire". Confrontés à un défi ultime sur une île déserte, ces deux pirates doivent rivaliser d'adresse et de stratégie pour retrouver une barque cachée dans l'obscurité nocturne. Leur destin repose sur un plateau de jeu en spirale, où chaque case numérotée représente un pas vers la victoire ou une embûche mortelle. Avec pour seules armes deux dés traditionnels et leur ingéniosité, nos intrépides capitaines s'affrontent dans un duel sans merci, où la survie et la conquête du navire suprême sont en jeu. Ce rapport explore les mécanismes, les enjeux et les stratégies de ce jeu de société palpitant, offrant un aperçu captivant de l'affrontement entre Jack Le Borgne et Bill Jambé De Bois pour le titre de capitaine incontesté du "Sanguinaire".

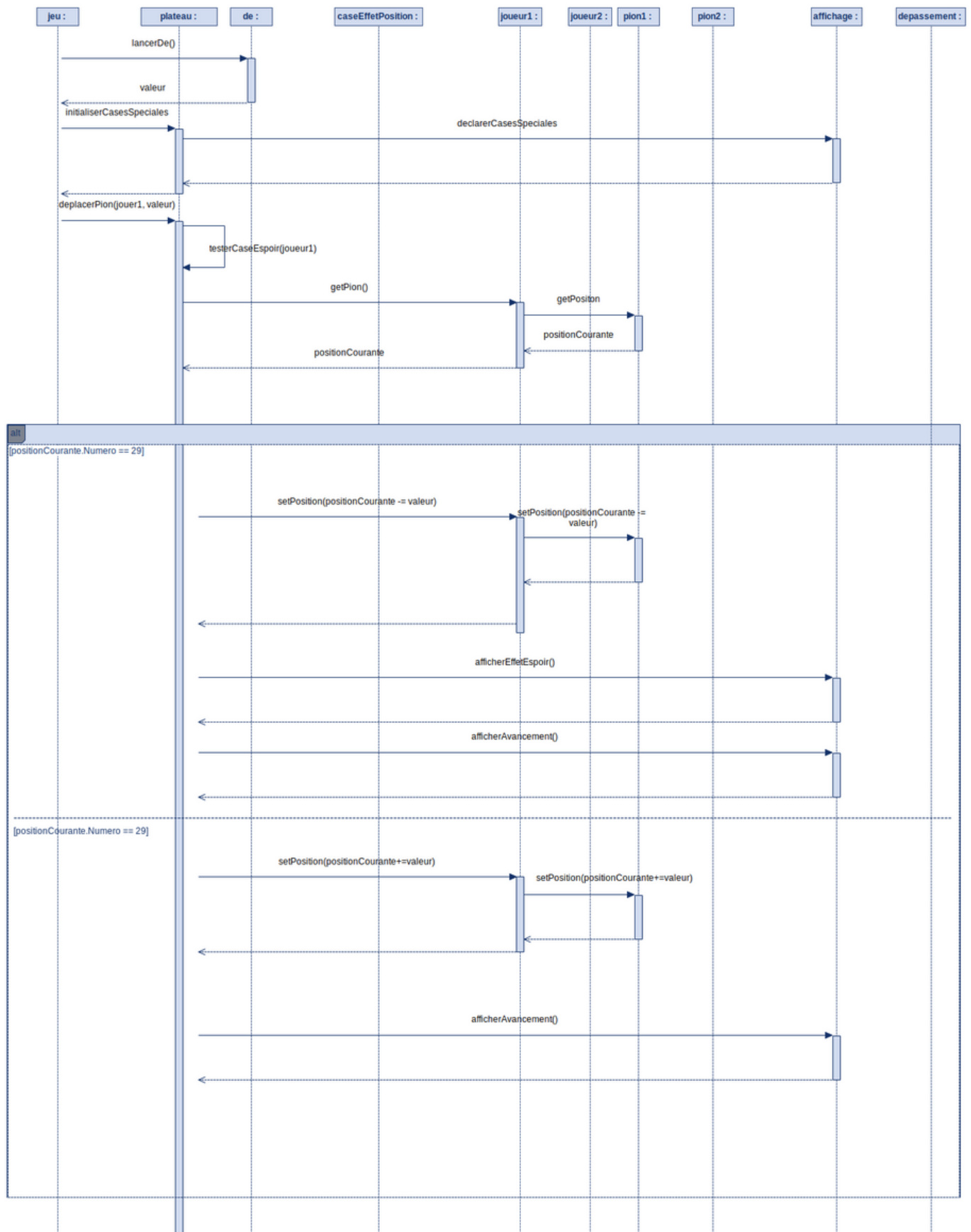
## II- Diagramme des Classes:



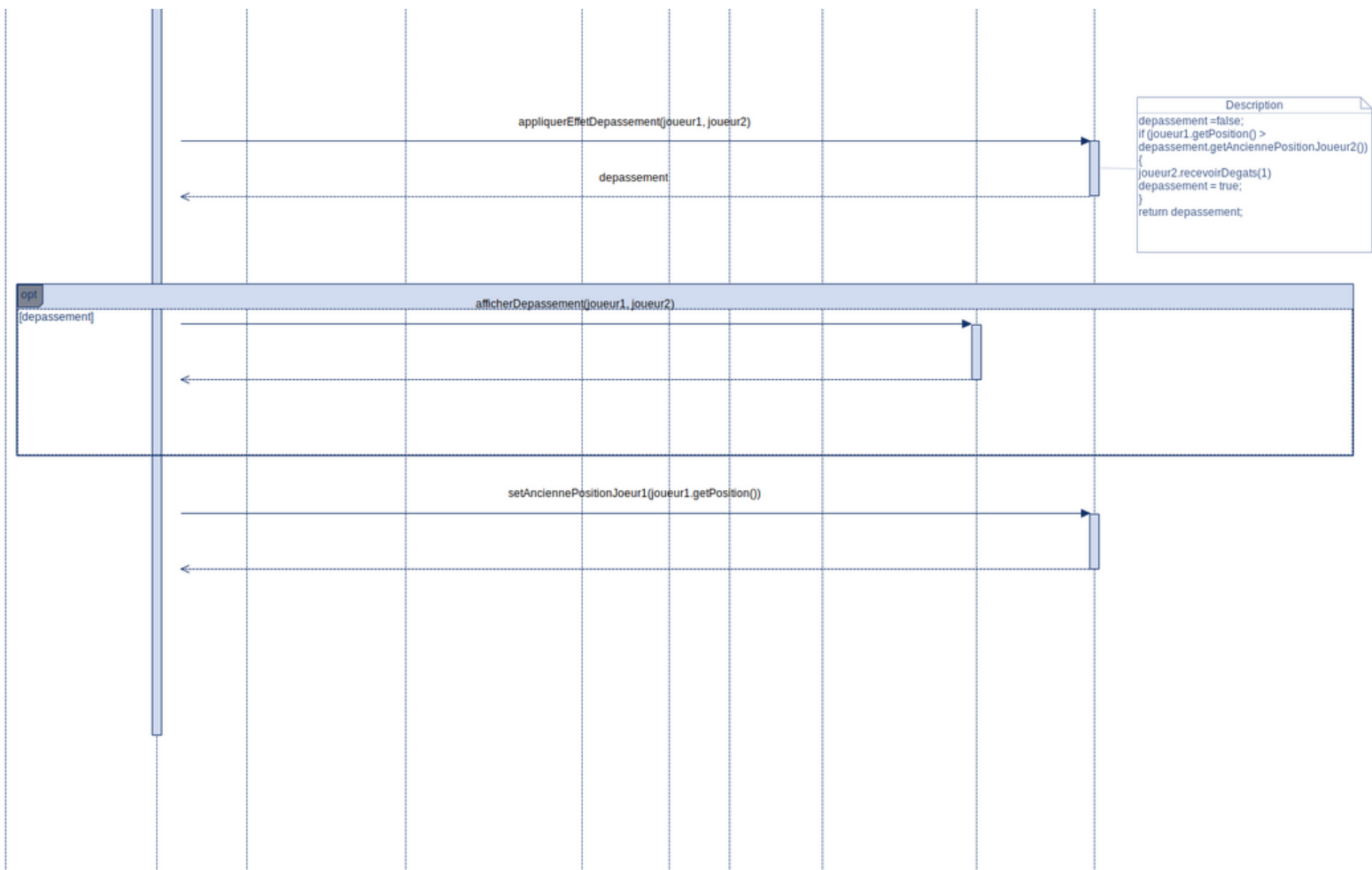
### III- Diagramme de Séquence:



## IV- Diagramme de Séquence détaillé:



#### IV- Diagramme de Séquence détaillé:



## ***V- Conclusion:***

En conclusion, la programmation du jeu "Les Pirates" en Java a été une expérience riche en enseignements, me permettant de développer une gamme variée de compétences techniques et de comprendre en profondeur les concepts fondamentaux de la programmation orientée objet (POO).

En modélisant les entités du jeu à travers des classes et des objets, j'ai appris à encapsuler le comportement avec des méthodes, à utiliser efficacement des structures de données pour stocker les informations du jeu, et à organiser le code de manière modulaire grâce à l'héritage. Les linters ont assuré la cohérence et la qualité du code, tandis que l'utilisation d'interfaces a favorisé la modularité et la flexibilité du système. Les diagrammes de classe et de séquence ont été précieux pour visualiser la structure du jeu et les interactions entre ses composants, facilitant ainsi la conception et la communication au sein de l'équipe.

En somme, ce projet m'a doté d'une compréhension approfondie de Java et des compétences essentielles pour aborder avec confiance des projets de programmation complexes à l'avenir.