

SmallWorldUtbm

Amani YOUNES - Gabriel NOTONG - Michael LONGO -
Pierre ROGNON

Programmation orientée objet - LO43

11 janvier 2013

Introduction

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples
Les pouvoirs
Les éléments
Carte

Conception

Cas d'utilisation
Diagramme de classe
Diagramme de
séquences

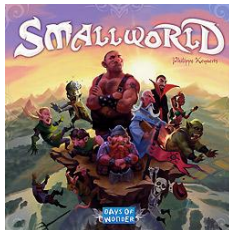
Réalisation

Architecture de
l'application
Développement de
l'interface
Outils utilisés

Bilan

Conclusion

- but du projet : réalisation d'un jeu : SmallWorldUtbm ;
- adaptation du jeu de plateau SmallWorld ;
- projet réalisé en Java, conception faite en UML ;



Sommaire

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

1 Étude du sujet et adaptation

- Les peuples
- Les pouvoirs
- Les éléments
- Carte

2 Conception

- Cas d'utilisation
- Diagramme de classe
- Diagramme de séquences

3 Réalisation

- Architecture de l'application
- Développement de l'interface
- Outils utilisés

4 Bilan

Plan

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

1 Étude du sujet et adaptation

- Les peuples
- Les pouvoirs
- Les éléments
- Carte

2 Conception

- Cas d'utilisation
- Diagramme de classe
- Diagramme de séquences

3 Réalisation

- Architecture de l'application
- Développement de l'interface
- Outils utilisés

4 Bilan

Étude du sujet et adaptation

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

- étude basée sur le manuel de règles du jeu ;
- plusieurs concepts adaptés au contexte de l'UTBM :
 - les peuples ;
 - les pouvoirs ;
 - les éléments ;
 - la carte.

Les peuples utbohémiens

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

Peuples de substitution	pouvoirs
étudiants de tronc commun	Pas de pouvoirs
étudiants de branche	perdent pas d'unité lorsque l'on attaque un de leurs territoires
étudiants en alternance	1 point/territoire conquis +2/tour
chercheurs	Si laboratoire d'un bonus de défense deux
directeurs de département	+1\$ /territoire conquis durant tour
professeurs de connaissances scientifiques	un bonus de deux sur résultat du dés
professeurs d'humanité	Classe partielle territoire imprenable
membres du C.R.I.	+1 en bonus d'attaque
employés de l'administration	+1 en bonus de défense
employés du service technique	Attaqué tous les territoires
Rats	+1 pion de peuple /tour
Tributs oubliés (thesards)	

Les pouvoirs utbohémiens

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

Pouvoirs spéciaux	
les associatifs	+1 pion de peuple/tour
les avarés	+1 \$ /région conquise
les bagarreurs	Bonus de 1 à l'attaque
les faux-culs	Attaquer territoire en bord de carte
les fêtards	1 bonus de deux unités à l'attaque
les fumeurs	+2\$ par espace de plein-air occupé
Les geeks	Bonus 1 en défense et 2 en attaque depuis ou vers une salle info.
Les gloutons	Pose l'élément nourriture sur chaque territoire conquis
Les intellos	+1 en défense sur salle de partiel et +2 en attaque depuis là
Les joueurs	+2 sur la valeur du dé
Les nerveux	Bonus de défense de 1 sur un territoire avec une machine à café
Les opportunistes	Peuvent lancer le dé deux fois par tour au lieu d'une
Les paresseuses	Bonus défense 1 partout
Les voyageurs	Peuvent toujours attaquer partout

Les éléments utbohémiens

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

Élément	Pouvoir
Espace plein air	
Labo	
Machine a café	Bonus de défense de 1 pour l'occupant
nourriture	Bonus de défense plus un sauf contre les rats
Photocopieuse	+1\$ pour l'occupant à la fin du tour
Salle informatique	
Salle partiel	Inattaquable par un peuple étudiant

Carte

SWU

- Inspirée des bâtiments de Belfort.



Sommaire

SWU

Introduction

Étude du sujet et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

1 Étude du sujet et adaptation

- Les peuples
- Les pouvoirs
- Les éléments
- Carte

2 Conception

- Cas d'utilisation
- Diagramme de classe
- Diagramme de séquences

3 Réalisation

- Architecture de l'application
- Développement de l'interface
- Outils utilisés

4 Bilan

Conception

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples
Les pouvoirs
Les éléments
Carte

Conception

Cas d'utilisation
Diagramme de classe
Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application
Développement de
l'interface
Outils utilisés

Bilan

Conclusion

- réalisation d'un cas d'utilisation ;
- réalisation d'un diagramme de classes ;
- réalisation de quatre diagrammes de séquences.



Cas d'utilisation

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

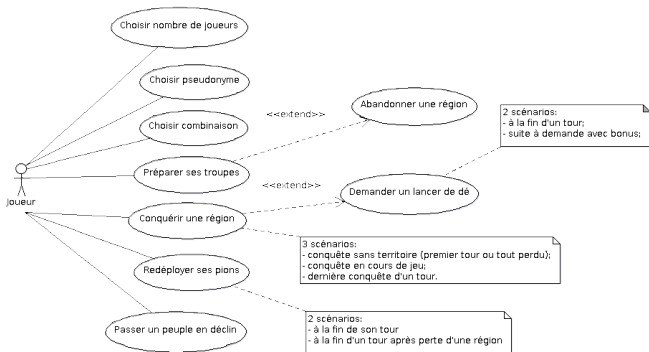


Diagramme de classes : classe Partie

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

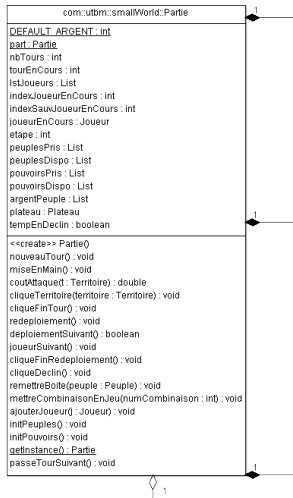


Diagramme de classes : côté joueur

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

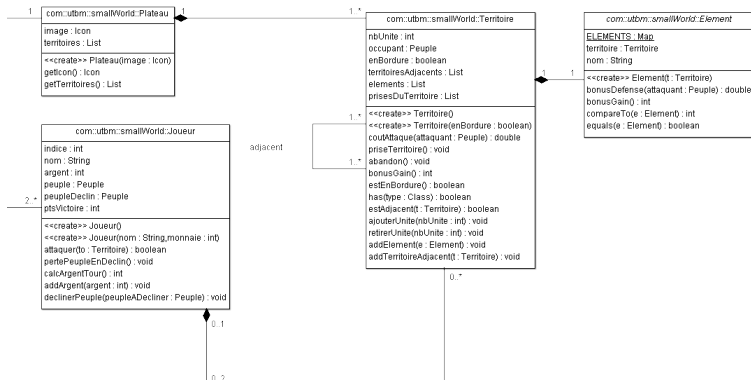


Diagramme de classes : côté peuple

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

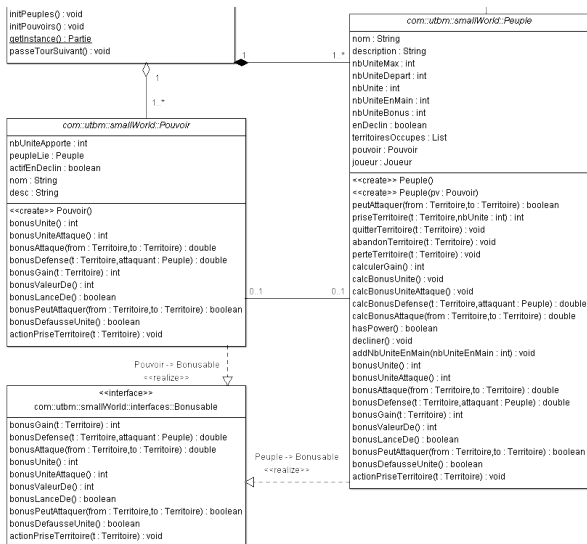


Diagramme de séquences

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

**Diagramme de
séquences**

Réalisation

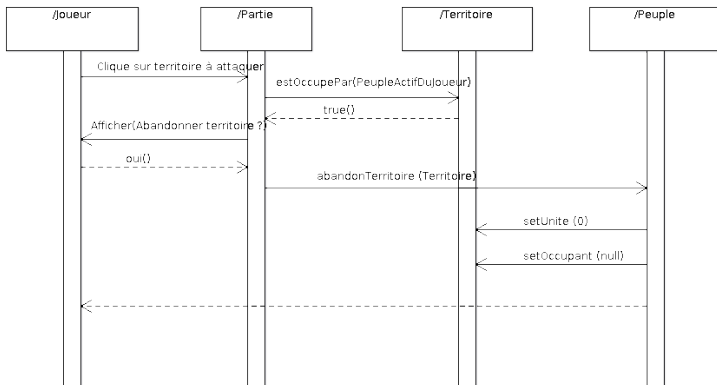
Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion



Sommaire

SWU

Introduction

Étude du sujet et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de séquences

Réalisation

Architecture de l'application

Développement de l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

1 Étude du sujet et adaptation

- Les peuples
- Les pouvoirs
- Les éléments
- Carte

2 Conception

- Cas d'utilisation
- Diagramme de classe
- Diagramme de séquences

3 Réalisation

- Architecture de l'application
- Développement de l'interface
- Outils utilisés

4 Bilan

Architecture de l'application

SWU

Introduction

Étude du sujet et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

- Un package général et un pour chaque "famille" de sous-classes ;
- `com.utbm.SmallWorld` contient les classes principales ;
- `com.utbm.SmallWorld.elements`,
`com.utbm.SmallWorld.peuples`,
`com.utbm.SmallWorld.pouvoirs` ;
- `com.utbm.SmallWorld.interfaces` contient `Bonusable` ;
- `com.utbm.SmallWorld.gui` les classes graphiques.

Développement de l'interface

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples
Les pouvoirs
Les éléments
Carte

Conception

Cas d'utilisation
Diagramme de classe
Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application
Développement de
l'interface
Outils utilisés

Bilan

Conclusion

- une classe principale : Game ;
- des classes implémentant des Listener : JoueurAction, TerritoireCase, Prompt, WinWait ;
- une classe de connexion à la bdd : SQLite ;
- des classes implémentant des fenêtres : WinWarn et WinMenu.

banane attaque !

Attaquer le territoire ?

Oui

Non

Veuillez tout d'abord prendre au moins un territoire

Outils utilisés

SWU

Introduction

Étude du sujet
et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

- le gestionnaire de version git ;
- l'I.D.E. Eclipse ;
- Google Doc ;
- une base de données SQLite ;



Sommaire

SWU

Introduction

Étude du sujet et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de séquences

Réalisation

Architecture de l'application

Développement de l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

1 Étude du sujet et adaptation

- Les peuples
- Les pouvoirs
- Les éléments
- Carte

2 Conception

- Cas d'utilisation
- Diagramme de classe
- Diagramme de séquences

3 Réalisation

- Architecture de l'application
- Développement de l'interface
- Outils utilisés

4 Bilan

- au niveau humain,
 - travail en équipe ;
 - découverte de nouvelles personnes ;
 - utilisation de git pour répartir le travail.
- au niveau pédagogique :
 - pratique de Swing ;
 - utilisation des interfaces ;
 - découverte d'une connexion à une bdd depuis Java.

Conclusion

SWU

Introduction

Étude du sujet et adaptation

Les peuples

Les pouvoirs

Les éléments

Carte

Conception

Cas d'utilisation

Diagramme de classe

Diagramme de
séquences

Réalisation

Architecture de
l'application

Développement de
l'interface

Outils utilisés

Bilan

Conclusion

- un travail terminé et fonctionnel ;
- une conception UML longue mais qui a permis de gagner du temps sur le développement ;
- un travail enrichissant pour chacun de nous.