



# Rapport de projet Java

Domino & Carcassonne

*Projet réalisé en 2022-2023 par  
Nafyssata MOHAMED halim et Aleysa AKBAS Nur*

*Licence 2 Informatique*

# Sommaire :

➤ *\_Introduction*

➤ *Fonctionnalités et Implémentation*

- *Interface graphique*
- *Diagramme de classe*
- *Difficultés rencontrés*

➤ *Conclusion*

## Introduction :

Dans le cadre de notre projet de fin de module : « Programmation Orienté Objet » il nous a fallu développer une Interface graphique permettant de jouer les jeux « **Domino** et **Carcassonne** ». Nous avons utilisé les librairies Java « **swing** » et « **awt** » pour développer l'aspect graphique des jeux. Nous détaillons dans ce dossier les fonctionnalités développées , ainsi qu'une documentation utilisateur.

### I. AIDE UTILISATEURS :

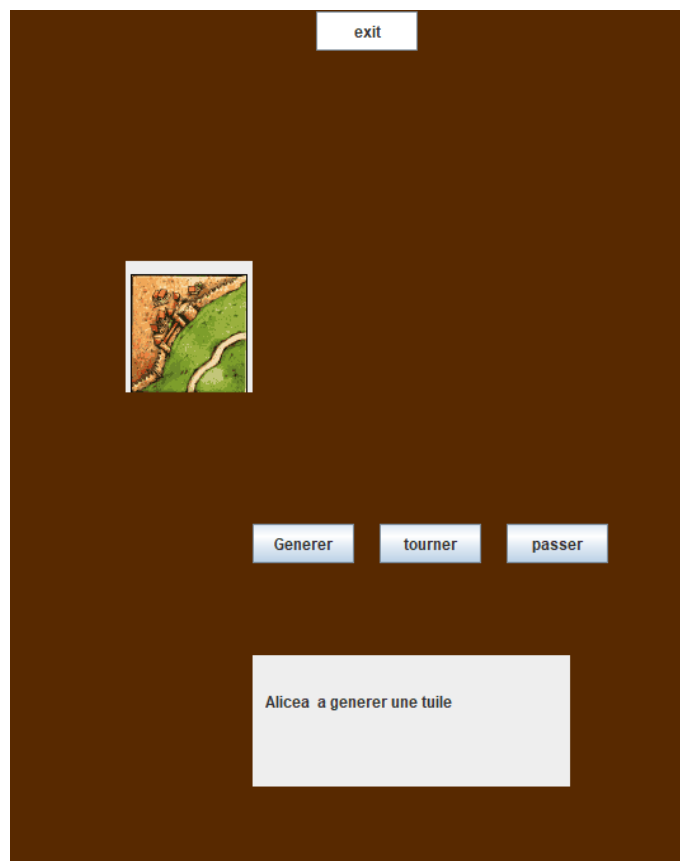
- ✓ *Accueil du jeu l'utilisateur doit appuyer sur l'un des images pour accéder aux jeux souhaiter*



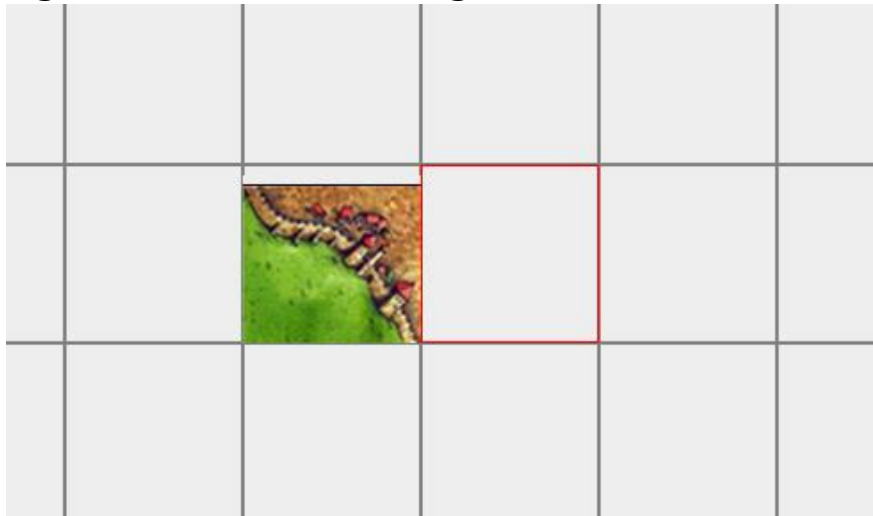
- ✓ *Après avoir choisi le jeu souhaiter , on arrive sur cette fenêtre selon le jeu souhaiter (ici Carcassonne) et on peut voir que la première tuile et pausés.*



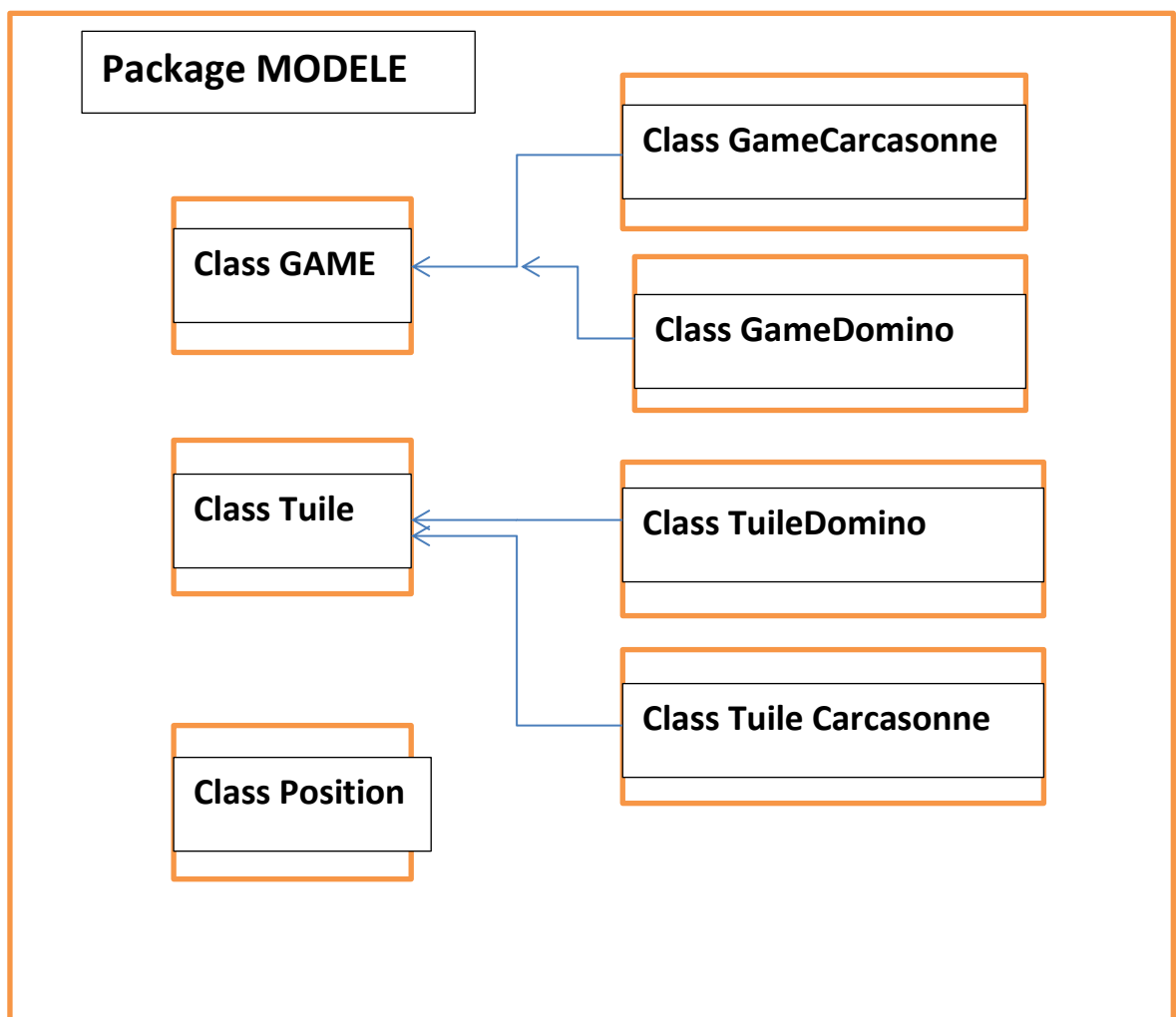
- ✓ *Les boutons **generer** , **tourner** , **passer le tour** et **exit** qui permettent respectivement de générer une tuile , de la tourner , de passer le tour ou d'abandonner le jeu.*

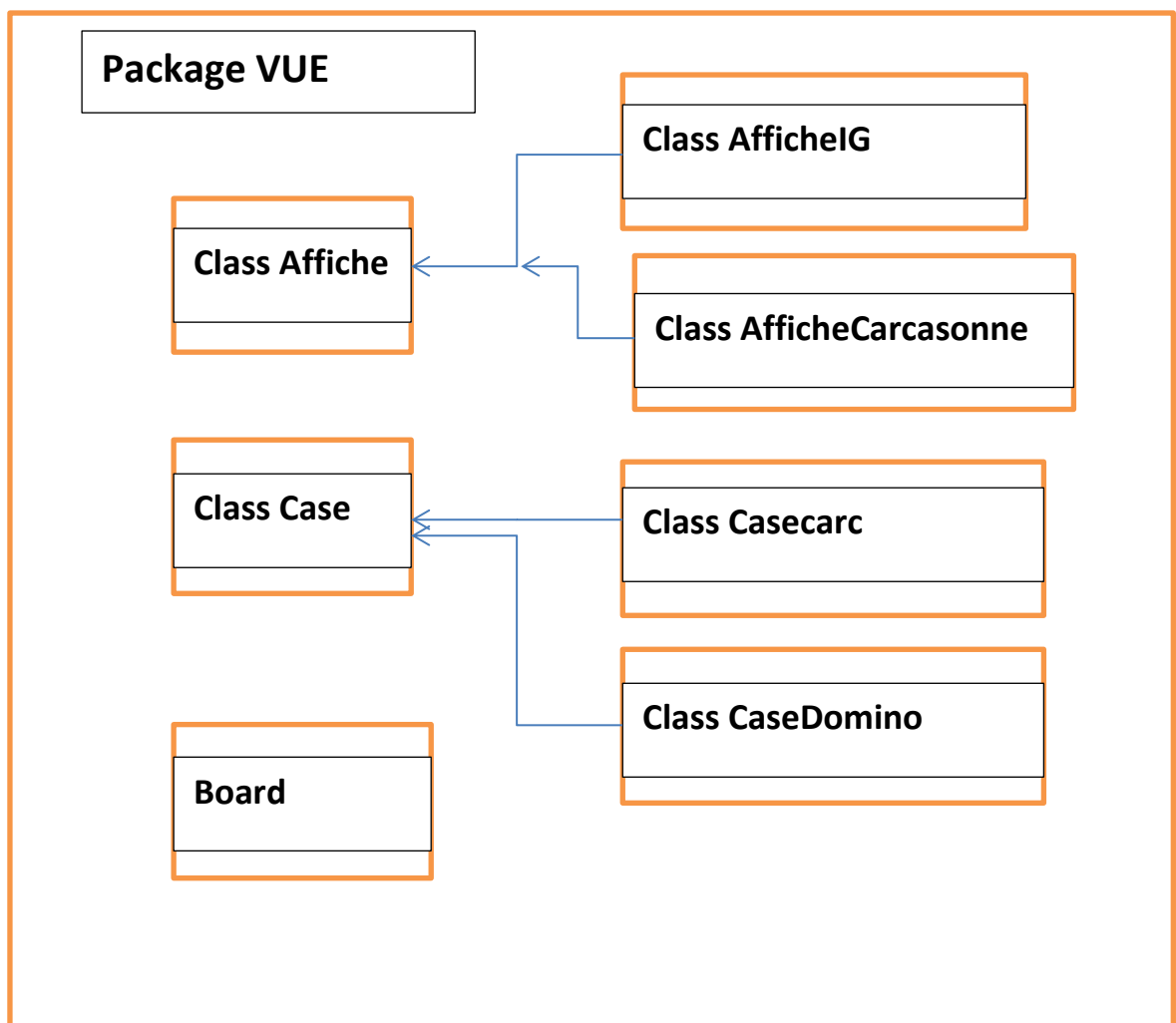


- ✓ Lorsqu'une tuile est générée, on peut la poser sur notre table, la case (position qu'on peut poser) se met en orange comme dans l'image ci-dessous



## II. Diagramme des classes : (général mais pas détaillé)





### ***III. Difficultés Rencontrés :***

Le problème majeur qu'on a eu c'était la difficulté d'affichage de la matrice qui contient les tuiles dans le terminale , ce qui fait qu'on fait notre projet qu'en Interface graphique .

## ***Conclusion :***

Pour conclure, ce rapport relate les différentes étapes, choix techniques, problèmes par lesquels notre jeu DOMINO&CARCASSONE a vu le jour, ce projet nous a permis d'appliquer les connaissances que nous avons acquises durant notre semestre universitaire, telles que la modélisation, le langage JAVA, la gestion de projet mais aussi la communication .