**Projet 2TL2 – Jeu de l’oie**

Notre groupe est formé par :

HASSAINE Celia

VANDENEDE Kévin

LEVEAU Arnaud

Wiki GitHub :

<https://github.com/altiimax/>JavaProject

**Cahier de charges**

1 - Contexte et définition du projet

Dans le cadre du cours : « Développement informatique avancé : application », nous devons écrire une application en Java qui nous permettra de créer un jeu : « le jeu de l’oie ».

2 - Objectif du projet

Développer les compétences des membres du groupe pour la programmation dans le langage Java.

Créer une application du jeu de l’oie pour qu’elle puisse être utilisée en réseau par plusieurs utilisateurs. Chaque joueur sera sur sa propre machine. La technologie des Sockets sera privilégiée pour ce projet.

Ajouter une touche personnelle à ce jeu si connu d’un tout un chacun (personnalisation à définir dans le courant du projet).

3 - Description fonctionnelle des besoins

— L’application doit respecter l’architecture MVC avec deux interfaces utilisateurs (une interface console et une interface graphique)

— L’application doit comporter une communication Socket (les sockets seront vus au cours) OU une interaction JDBC avec une base de données (attention, les étudiants devront alors découvrir JDBC par eux-mêmes).

— L’application doit utiliser au moins une structure de données du framework Java Collection (HashMap, List, ...).

4 - Délais de réalisation

Avant les vacances de Noel.