

Rapport de Projet de POO

Ants VS SomeBees

Jordan Cesaro

Baptiste Auriac

# **Sommaire**

I Introduction

II Mise en place des différentes fourmis

III Bonus

IV Conclusion

V Tableau de temps de travail

VI Bibliographie

# **I Introduction**

Le sujet de ce projet de POO permet de montrer la force des langages orientés objets avec des applications telles que les jeux de style Tower Defense. En effet, le java permet, grâce au polymorphisme et à l’héritage de factoriser le code que nous avons rajouté sur celui qui nous a été fournis.

# **II Mise en place des différentes fourmis**

A) Harvester Ant

B) Thrower Ant

C) Wall Ant

D) Hungry Ant

E) Fire Ant

F) Scuba Ant

G) Bodyguard Ant

H) Queen Ant

# **III Bonus**

# **IV Conclusion**

# **V Tableau de Temps de Travail**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Partie\Personne | Jordan Cesaro | Baptiste Auriac |
| Analyse du sujet |  |  |
| Code |  |  |
| Rapport |  |  |
| Total |  |  |

# **VI Bibliographie**

Pour savoir comment utiliser la bibliothèque random : http://stackoverflow.com/questions/5887709/getting-random-numbers-in-java

Pour se renseigner sur le singleton :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Singleton\_%28patron\_de\_conception%29#Java