

# Résumé de l'état actuel de l'application

Dans le cadre de ce projet de LO02, nous avons pu refaire le jeu Karmaka à l'aide du langage Java. Dans sa version finale, nous n'avons pas trouvé de bug particulier lors de parties que ce soit entre joueurs humains ou virtuels. Nous avons aussi implémenté toutes les fonctionnalités du jeu. Cependant un impératif du cahier des charges n'a pas pu être implémenté et certains ajouts que nous voulions faire n'ont pas pu être finis.

En dessous, nous détaillerons les fonctions que nous avons implémentées, et celles qui ne le sont pas.

## Fonctions implémentées

Au regard du cahier des charges, nous avons implémenté une grande partie des fonctionnalités demandées :

- Le jeu est implémenté pour deux joueurs qu'il soit humain ou non.
- Les joueurs dit « bot » possèdent 4 stratégies suivant le patron Strategy.
- L'interface graphique suit le patron MVC avec la présence d'un Controller, d'un Modèle et d'une Vue.
- L'application permet de choisir le nom de chaque joueur et de choisir le type de stratégie pour un joueur virtuel.
- Un système de sauvegarde est mis en place, permettant de reprendre la partie au point sauvegardé.

Pour les fonctionnalités du jeu, nous avons implémenté toutes les fonctionnalités impératives au fonctionnement du jeu :

- L'ensemble des cartes sont implémentées et son jouable sans bug apparent
- L'échelle karmique est implémentée et la victoire est prise en compte lorsque 'un des joueurs atteint le dernier palier (transcendance)
- Les différents joueurs peuvent choisir toutes les actions présentes dans le jeu
- Toutes les piles sont implémentées pour tous les joueurs
- La réincarnation des joueurs est mise en place pour tous les paliers de l'échelle karmique
- La mise en place de la partie est fonctionnelle : toutes les piles sont initialisées et le joueur qui commence est choisi

En conclusion, le projet de refonte du jeu Karmaka dans le cadre du cours LO02 a été mené à bien avec succès. En utilisant le langage Java, nous avons implémenté toutes les fonctionnalités exigées par le cahier des charges, garantissant ainsi une expérience de jeu complète et sans bugs notables. En somme, ce projet a permis de créer une version fonctionnelle et fidèle du jeu Karmaka en respectant les exigences énoncées.

## **Fonctions non implémentées**

Au regard du cahier des charges nous n'avons pas réussi à mettre en place la hiérarchie de fichiers demandés dans le cahier des charges. Lorsque nous avons voulu le faire nous avons rencontrés de nouveaux problèmes que nous n'avons pas pu régler avant la fin du temps impartie. Nous avons donc décider de laisser la hiérarchie des fichiers comme tel afin de garder un projet fonctionnel.

Pour ce qui est des ajouts hors cahier des charges, nous voulions ajouter un bouton options pour permettre à l'utilisateur d'apporter des modifications à l'application mais nous n'avons pas eu le temps de le faire.