



UNIVERSITÉ D'AVIGNON  
ET DES PAYS DE VAUCLUSE

C E N T R E  
D'ENSEIGNEMENT  
ET DE RECHERCHE  
EN INFORMATIQUE

L3 INFORMATIQUE  
Ingénierie logicielle  
UE Projet de Programmation



# Rapport Projet Programmation

Meryem EZZAHIDI, Chaymae KOUADIR

13 octobre 2015

CERI - LIA  
339 chemin des Meinajariès  
BP 1228  
84911 AVIGNON Cedex 9  
France

Tél. +33 (0)4 90 84 35 00  
Fax +33 (0)4 90 84 35 01  
<http://ceri.univ-avignon.fr>

## Table des matières

<b>Titre</b>	<b>1</b>
<b>Table des matières</b>	<b>2</b>
<b>1 Description du jeu</b>	<b>3</b>
<b>2 Description des interactions</b>	<b>3</b>
<b>3 Formalisation</b>	<b>4</b>
3.1 Classe JoueurProfile . . . . .	4
3.2 Classe JoueurGame : . . . . .	4
3.3 Classe Partie : . . . . .	4
3.4 Classe Command : . . . . .	4
<b>4 Methodes à implementer</b>	<b>5</b>
<b>5 Packages à implementer</b>	<b>5</b>

# 1 Description du jeu



**Achtung, die Kurve, Zatacka, Cervi**, ou **Cerve Fever** est un jeu qui reprend plus ou moins le principe du classique Snake.

On commence par avoir un Compte à rebours (Count-down).

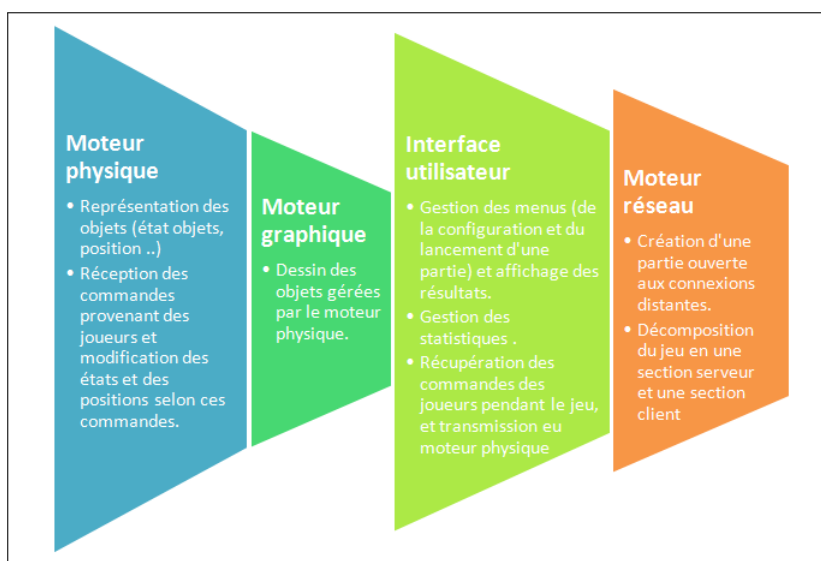
Chaque joueur a un objet de couleur différente, il peut le contrôler en le déplaçant à l'aide des flèches, il ne peut que changer la direction avec, mais pas s'arrêter. Après son déplacement, l'objet laisse derrière lui une trainée solide.

Le joueur est éliminé quand il traverse les bordures, ou bien une trainée laissée par un autre joueur ou par lui-même.

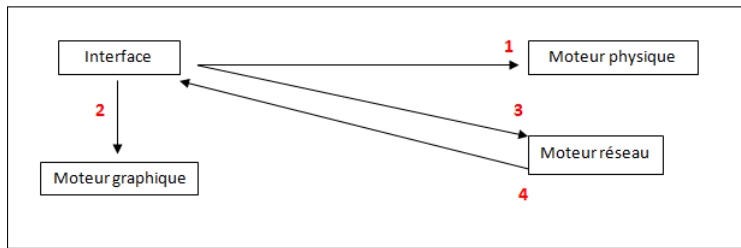
Chaque joueur marque un nombre de point croissant en fonction de son ordre d'élimination.

## 2 Description des interactions

o Afin de faciliter le développement du jeu, il va être partagé en 4 parties :



o Les interactions entre les différentes composantes seront comme suit :



1- L'interface Transmet les commandes des utilisateurs au moteur physique, et elle en a besoin pour mettre à jour les objets constituant le jeu

2- L'interface a besoin du moteur graphique pour dessiner les objets

3- Transmettre les modifications survenues dans le moteur du jeu

4- Transmettre les commandes des joueurs clients

### 3 Formalisation

#### 3.1 Classe JoueurProfile

- getNom()
- setNom()
- getPoints()
- setPoints()

#### 3.2 Classe JoueurGame :

- getPoints()
- setPoints()

#### 3.3 Classe Partie :

- getTemps()
- Countdown()
- initialiserLeJeu()
- faireJouer()
- partieTerminée()
- proclamerLeVainqueur().

#### 3.4 Classe Command :

- getCommand()
- setCommand()

## 4 Methodes à implementer

Les méthodes utilisées :

- initialiserLeJeu()
- faireJouer()
- partieTerminée()
- proclamerLeVainqueur()

## 5 Packages à implementer

- import javax.swing ;
- import java.awt.Color ;
- import java.awt.Dimension ;
- import java.awt.Graphics ;
- import java.awt.Graphics2D ;
- import java.awt.RenderingHints ;
- import java.awt.image.BufferedImage ;

## Références