



UNIVERSITÉ D'AVIGNON
ET DES PAYS DE VAUCLUSE

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



Licence Informatique
Parcours Ingénierie Logicielle
UE Projet Ingénierie logicielle

Rapport Projet Ingénierie Logicielle

Kouseila Messas, Aghiles Meghari

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

Titre	1
Table des matières	2
1 Présentation de la composante Interface Utilisateur	3
2 l'interaction entre l'interface utilisateur et les autres composantes	3
2.1 Avec la composante moteur physique	3
2.2 Avec la composante moteur graphique	3
2.3 Avec la composante moteur reseau	3
3 Formalisation des interactions	3
3.1 bibliothèque utilisée	3
3.2 classe et méthode utilisées :	3

1 Présentation de la composante Interface Utilisateur

Elle représente la partie visible par l'utilisateur d'un logiciel, en d'autres termes le programme gérant l'interaction entre la machine et l'utilisateur [Dicofr.com] Dans notre cas, cette dernière est la 1er composante à s'afficher lorsque le jeu est lancé, elle affiche les différents menus du jeu permettant de configurer une partie avant de la lancé, de voir les statistique des différents joueurs (parties joués, parties gagnés, ...) mais aussi un classement des joueurs en fonction des points (chaque partie gagné rapporte des points).

Elle joue le rôle de composante principale, elle fait la jonction entre les différentes composantes du jeu, On pourrait dire que cette composante est le programme principal qui fait appel à des sous programmes pour accomplir certaines tâches qui leurs est spécifiques.

2 l'interaction entre l'interface utilisateur et les autres composantes

2.1 Avec la composante moteur physique

Elle doit récupérer les commande que saisie l'utilisateur pendant le jeu pour les transmettre au moteur physique.

Elle doit recevoir du moteur physique les informations concernant les objets du jeu (telle que la position de chaque joueur) pour mettre à jour les objets du jeu.

2.2 Avec la composante moteur graphique

Elle doit transmettre un ensemble d'informations concernant les objets au moteur graphique comme la couleur de l'objet sa position afin que cette dernière puisse afficher à l'écran le résultat.

2.3 Avec la composante moteur reseau

Elle doit transmettre un ensemble d'informations telles que la position et l'état de chaque joueur.

Elle doit recevoir du moteur réseau les commandes de chaque joueur afin de les transmettre au moteur physique pour que celui si mette à jour la position de chaque joueur.

3 Formalisation des interactions

3.1 bibliothèque utilisée

la principale bibliothèque utilisée dans cette composante est la bibliothèque SWING, c'est une bibliothèque graphique qui offre la possibilité de créer des interfaces graphiques, (des bouton radio,des zones de texte,, , , ,etc).

3.2 classe et méthode utilisées :

elle comportera la classe partie qui lance la partie, méthode principale main (String args[]) pour l'execution du programme, affiche partie() la méthode qui affichera les resultados de la partie, la classe JoueurPropriete :elle permet d'identifier le joueur en cour(ses propriétés) .pseudo de type String .couleur de type String

et aussi elle comporte les méthodes qui récupèrent et affichent les propriétés du joueurs , Get-Joueur() de type joueur,

la classe joueurStat :elle permet de définir les statistiques du joueurs elle comporte : .nombre de partie jouées de type entier .nombre de partie gagnée de type entier .nombre de type perdu de type entier .x et y de type entier //les coordonnées de la position du joueur

GetPosition() elle permet l'affichage de la position du joueur concerné apres avoir mis a jour de la composante graphique, elle sera statique. remarque :cette classe sera utilisée par toute les composante vu que le joueur est considéré comme la pièce maîtresse de la partie,

une classe commande permettant de transmettre les commandes saisie par l'utilisateur qui comportera la méthode (commune entre interface utilisateur et le moteur physique et le moteur physique), GetCommand() de type tableau,ce dernier comportera les informations sur les commande et apres les avoir reçu du moteur réseau ,