

Démarche à suivre pour le projet informatique UV2.1

- Définir le périmètre du sujet
 - Prendre un scénario de réalisation simple qui reprend l'idée de votre sujet
 - Faire une liste des fonctions à couvrir (initialisation, IA simple d'abord, lire les données,...)
- Faire un diagramme de classe sur papier
 - Identification des objets par comportement (ensemble de méthodes)
 - Définition des classes (types) et leur hiérarchie (héritage)
 - Objets Python :
 - Objets du monde réel (joueur, plateau, pièce, liste de pièces, robot, capteur, actionneur)
 - Objets de stockage d'information (memoriser une configuration : joueur, robot, etc.)
 - Concepts métiers (mission d'un robot, stratégie de jeux, etc.)
- Fournir une implantation exécutable d'une fonctionnalité (ou un nombre faible de fonctionnalités)
- Faire un *main* (Test) dans chaque module :
 - Associer un jeu de test qui correspond aux fonctionnalités (classes, méthodes, fonctions, ...) implémentées dans le module

Remarque : Valider votre diagramme de classes en binôme avant de partager l'implémentation des différentes classes