

Projet ANC3 2015 - 2016

Jeu de Scrabble – Itération 2

Dans cette itération, il vous est demandé de réaliser une interface graphique du jeu de Scrabble à l'aide de JavaFX.

Fonctionnellement, on devra pouvoir jouer des mots tant qu'il reste des lettres dans le jeu. A chaque tour, le joueur place un mot à partir des lettres de son chevalet et, si le coup est valide (c'est à dire si le joueur joue sur une case libre), le système remet de nouvelles lettres sur son chevalet pour remplacer celles jouées.

Dans cette itération, il n'y a toujours aucune vérification de l'existence du mot joué, ni de règles concernant les cases choisies pour chacune des lettres du mot, les cases pouvant être choisies n'importe où sur la grille, pour autant qu'elles soient libres. Chaque partie ne concerne qu'un seul joueur (anonyme).

Analyse

Votre **rapport d'analyse** contiendra :

- les remarques faites lors de l'itération 1
- le(s) Use Cases mis à jour pour refléter les fonctionnalités demandées
- Un diagramme de classe logicielle adapté au développement de l'interface graphique.
- Tout autre diagramme que vous jugerez nécessaire pour la compréhension de votre travail
- ...

Développement

Vous devez utiliser obligatoirement le repository BitBucket créé pour votre groupe.

Échéance

Rapport d'analyse et codage de votre projet pour le dimanche 28 février à minuit.