

Consignes pour le Projet de Programmation et Conception Objet

1 Programmes, Ressources et Code

Le développement et les tests devraient être finalisés afin que la recette puisse être effectuée par votre enseignant, le **Samedi 2 Juin** au plus tard. La date limite est donc fixée au **minuit du soir** de ce jour (vous constaterez peut-être que le dépôt Moodle indique le Dimanche 3 Juin à 00 :00, ne comptez pas sur la possibilité de déposer le Dimanche).

Le dépôt doit être effectué sous la forme d'une archive unique et complète (formats acceptés : zip, tar.gz, tar.bz2), comprenant l'ensemble des fichiers du projet Netbeans (ou IntelliJ) complet, ainsi que toutes les ressources (fichiers de configuration ou de mise en place de la situation initiale).

L'archive doit également contenir le rapport décrit ci-après.

2 Rapport de Projet

Le rapport de projet doit être déposé en **un seul fichier au format PDF** lisible après impression (pas de police inférieure à 10pts), avec noms du binôme et du groupe clairement indiqués, pages numérotées, texte justifié à gauche et à droite. Vous pouvez (surtout si vous participez au parcours international) le rédiger en langue anglaise, mais ce n'est pas une obligation. Il doit comprendre les éléments suivants :

1. Description du programme fourni
 - Décrivez ce qui est effectivement réalisé : titre, style de jeu, histoire, temps nécessaire pour finir, difficulté pour le joueur... comme si vous rédigez la **description commerciale** du jeu (les quelques paragraphes qui décideront un client potentiel à l'essayer). Cette partie peut faire office d'introduction.
 - Ensuite, décrivez les actions possibles et leurs conséquences, les éléments de l'interface (s'il y a lieu) à la manière d'un **manuel utilisateur** concis. Vous pouvez ajouter des captures d'écran, dans une mesure raisonnable.
 - À titre indicatif, cette partie peut faire **deux à six pages** (de texte).
2. Conception et spécification
 - Reprenez votre rapport de conception. Le but de cette partie est de décrire :
 - Les changements dans la **spécification** que vous aviez prévue au départ (à savoir les entités mises en jeu, les choix effectués a priori du développement, la structure du monde et des actions...). Précisez clairement ce qui a été modifié et pourquoi, ainsi que ce qui n'a pas pu être réalisé.
 - Les aménagements effectués **par rapport à cette spécification** : il est normal que les spécifications ne détaillent pas les choix techniques effectués. Précisez les écarts effectués par rapport aux choix initiaux : ajout de classes utilitaires, de méthodes privées, utilisation de divers composants de l'API Java, interface graphique...
 - Cette partie doit être rédigée pour votre enseignant de programmation, vous êtes invité à rappeler succinctement les propos contenus dans le rapport de conception. Vous pouvez inclure des diagrammes de classe (lisibles après impression, quitte à ne pas être exhaustifs). Cette partie pourrait faire de **trois à huit pages**.
3. Évaluation de la réalisation
 - Résumez rapidement ce qui a été fait et ce qui n'est pas fait.
 - Créez et remplissez un tableau synthétique rappelant chacun des jalons (goals) décrits dans le sujet. Par exemple :

Objectif	Accompli à	Commentaires
1. Déplacement	100%	La commande “move” permet de se déplacer dans six directions suivant l’argument
...
7. Interactions	70%	Les commandes “drink” et “use” ont été implémentées sur quelques objets
...
12. Fonctionnalités optionnelles	10%	Nous avons ajouté une commande “talk” qui permet d’agir sur quelques PNJ
13. Ajout d’éléments d’interface	0%	Nous nous sommes concentrés sur le cœur du jeu sans ces fonctionnalités

- Y a-t-il des éléments **techniques** que vous regrettez ? Détaillez un exemple de choix effectué qui s’est révélé difficile à réaliser et la manière dont vous l’aborderiez si vous pouviez reprendre ce projet à zéro. S’il n’y a aucun choix que vous regrettez, détaillez un choix technique dont vous êtes particulièrement fier·e·s, et la manière dont vous l’avez mis en place.
 - Cette partie pourrait faire de **deux à cinq pages**; elle ne doit pas contenir de capture d’écran.
4. Organisation du Travail
- Détaillez l’**organisation temporelle** du travail : ordre et temps consacré à chaque tâche. Vous pouvez utiliser un schéma synthétique.
 - Donnez la répartition des tâches au sein de l’**équipe** : quel membre a fait quoi, quand, et comment. Les équipes non-binômiales peuvent utiliser cette partie pour expliciter les différences de travail avec les autres équipes.
 - Cette partie devrait faire environ **une à deux pages**.
5. Perspectives
- Si vous aviez un budget et des ressources humaines et temporelles conséquentes pour finaliser ce projet, quelles seraient les directions dans lesquelles vous souhaiteriez l’emener ?
 - Cette partie peut faire **une à deux pages** et peut servir de conclusion.
6. Optionnellement
- Vous pouvez ajouter si vous le souhaitez page de garde, lexique ou bibliographie.
 - Ce rapport devrait comporter au moins huit pages; il devrait probablement ne pas dépasser les trente. Veuillez maintenir un niveau d’expression correct, compréhensible et efficace.

3 Soutenance

Le 5 Juin de 14 :00 à 18 :00 auront lieu les soutenances de ce projet. Chaque équipe dispose de **10 minutes** pour présenter son projet et pourra être questionnée pendant **5 minutes**; vous devez utiliser le poste du département si vous voulez utiliser le vidéo-projecteur – document PDF prêt sur votre compte ou une clé USB (le temps de préparation pourra être décompté de votre prestation), et/ou le tableau. Contenu du projet, du programme réalisé, choix effectués et organisation du travail peuvent être développés; il s’agit d’une présentation, pas d’une démonstration.

Pensez à préparer cette soutenance de façon à ce que les supports soient **lisibles** et pertinents, et que vos prises de paroles soient audibles et **coordonnées**; votre capacité à communiquer sera évaluée.