



utt

UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE

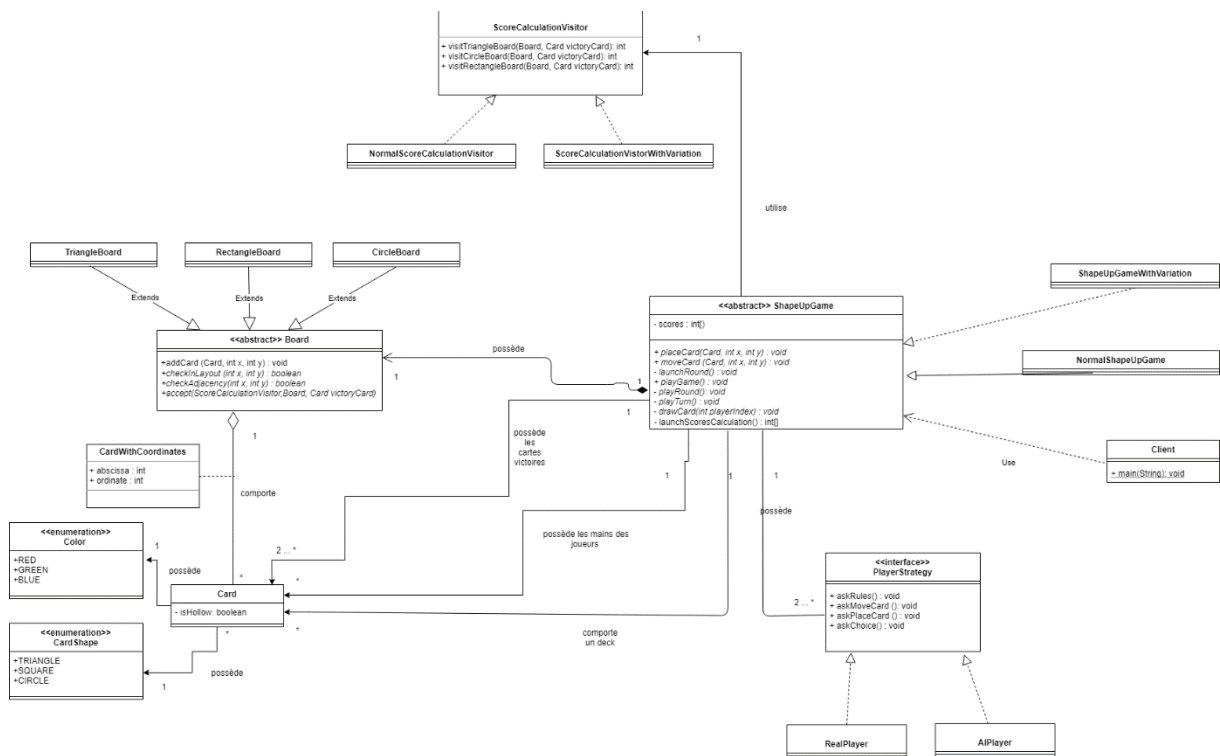
TROYES

## **Rapport de projet LO02**

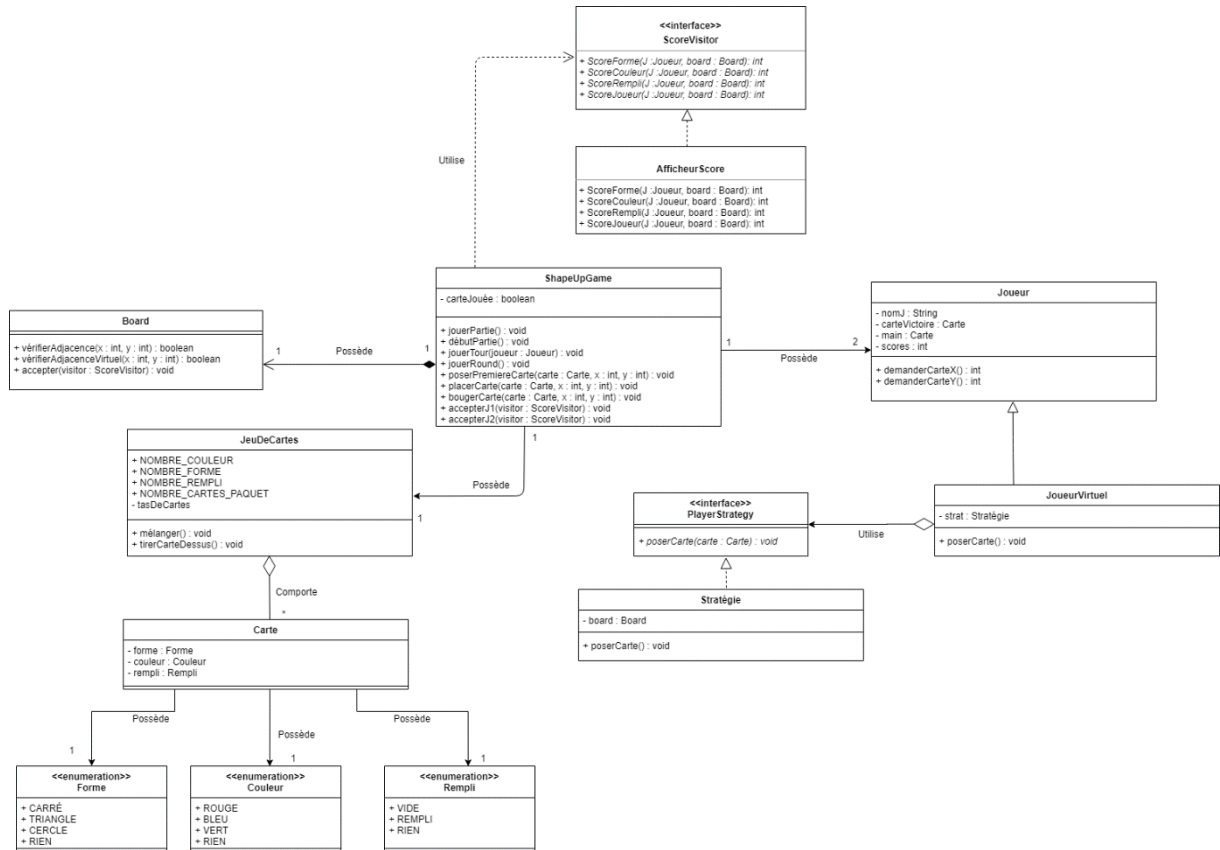
**Farcy Florentin**

# Diagrammes de classes

## Premier diagramme de classes :



## Diagramme de classes réalisé après implémentation :



## État de l'application

L'interface graphique reste à être implémentée ainsi que sa documentation.

Cependant, la partie en ligne de commandes est fonctionnelle. Quelques petits défauts persistent encore :

- Si le joueur tape malencontreusement autre chose qu'un chiffre ou nombre lors de la saisie des coordonnées, aucune implémentation (exception ou test if) permet au joueur de proposer de nouvelles coordonnées étant donné que le programme s'arrête.
- Les dimensions actuelles du tableau (5x5) sont légèrement différentes de celles proposées par le sujet et le jeu de base (5x3). De plus, la *Hidden Card* n'a pas été implémenté. En effet, cela donnait un avantage au joueur 1 qui joue donc une carte de plus que l'ordinateur. Ces modifications peuvent être facilement corrigées ou alors on pourrait très bien considérer qu'il s'agit d'une variante des règles de base.
- Un « glitch » peut-être exploité par le joueur à cause de l'implémentation de la méthode bougerCarte.

En effet, si l'on a la configuration suivante :

0101 à jouer sa carte.				
[ RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[ RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	CARRÉ ROUGE VIDE	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[ RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	CERCLE ROUGE REMPLI	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[ RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[ RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]

Si le joueur décide de bouger la carte CERCLE ROUGE REMPLI à l'emplacement directement à sa droite :

0101 à jouer sa carte.				
[ RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[ RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	CARRÉ ROUGE VIDE	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[ RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	CERCLE ROUGE REMPLI	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[ RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[ RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]

Le logiciel se comporte ainsi :

1. L'emplacement se situe dans le tableau ;
2. L'emplacement est vide ;
3. L'emplacement où l'on souhaite déplacer la carte est adjacente à la carte CERCLE ROUGE REMPLI ;

L'emplacement respecte les conditions, on peut donc bouger la carte, ce qui conduit à cette situation :

[	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	CARRÉ ROUGE VIDE	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	CERCLE ROUGE REMPLI	RIEN RIEN RIEN ]
[	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]
[	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN	RIEN RIEN RIEN ]

La carte que l'on vient de déplacer se retrouve isolé et n'est plus adjacente à une autre carte.

- Le décompte des points fonctionne ainsi :
  1. Le logiciel trouve le nombre de cartes ayant le/la même forme/couleur/remplissage que la carte victoire du joueur.
  2. En fonction de ce nombre de cartes, on teste plusieurs situations possibles de placement de ces cartes.

Cependant, certains cas de positionnement de cartes ne sont pas présents.

En effet, si trois cartes possèdent la même forme ou couleur ou remplissage que la carte victoire d'un joueur et se situent sur une même ligne ou colonne, le logiciel ne prend en compte seulement les cas où ces trois cartes sont côte à côte. Le logiciel ne prend donc pas en compte les cas où deux de ces cartes peuvent être à cotés et la dernière isolée des deux autres.

Par exemple, ce cas n'est pas pris en compte :

[	CARRÉ BLEU VIDE	TRIANGLE BLEU VIDE	RIEN RIEN RIEN	CARRÉ VERT REMPLI	RIEN RIEN RIEN ]
---	-----------------	--------------------	----------------	-------------------	------------------

- Le jeu ne propose pas de mode à trois joueurs.
- Le joueur 1 doit obligatoirement être un joueur « réel » et le joueur 2 l'ordinateur.
- La stratégie de l'ordinateur est assez simple, il pose sa carte dès qu'il en a l'occasion et ne bouge jamais de cartes. D'autres stratégies seraient pertinentes à implémenter.
- Seul le plateau rectangulaire est disponible.