

SAE Dev Objet – IHM – Qualité logiciel

Vous allez dans cette SAE développer un jeu nommé **échec martien**. Vous aurez à développer le modèle à partir d'un diagramme UML qui vous est donné, à mettre en place des tests et à développer une IHM en respectant une architecture MVC.

Les règles du jeu vous sont fournies ici : http://jeuxstrategieter.free.fr/Echecs_martiens_complet.php

Cette application permettra :

- de choisir les pseudos des 2 joueurs.
- d'afficher les règles du jeu
- de permettre aux joueurs de jouer
- d'afficher les pions capturés par un joueur
- d'afficher le gagnant (on pourra mettre en place une règle pour que jeu prenne fin même si tous les pions d'un joueur n'ont pas été capturés : par exemple 5 tours sans prise)
- de sauvegarder un jeu en cours
- de recharger un jeu
- de mettre en place une IA simple qui permettra à un joueur humain de jouer contre le programme.

D'autres fonctionnalités à votre guise.

Travail à réaliser semaine 21

1) Comprendre les règles de ce jeu

2) Fournir la maquette graphique de votre application. Vous pourrez utiliser l'outil suivant : **pencil**
A l'aide de *pencil* vous pourrez réaliser une simulation des enchaînement des vues de votre application.

Il faudra déposer votre maquette à la fin des TD d'IHM de cette semaine (semaine 21) sur madoc.

Cette partie 2) sera réalisée en binôme ; la suite du projet s'effectuera par groupe de 4.

3) Commencer à coder le modèle.

Récupérez le projet IntelliJ via le lien suivant : **https://gitlab.univ-nantes.fr/iut.info1.sae.devobj.ihm.test/iut.info1.sae.devobj_ihm_test.git**

Le modèle fourni ne permettra pas de mettre en place toutes les fonctionnalités de l'application demandées. Pour l'instant, vous devez implémenter les classes du diagramme de classe qui vous est fourni dans le répertoire UML du projet. Cette implémentation sera évaluée dans les semaines à venir.

