

# Soutenance de projet

## Interface conviviale pour le jeu du Tablut

B. Berkati   E. Berthier   A. Canonne   M. Dufrenoy  
M. Duplan   L. Postic

IM2AG - Département STS Informatique  
Université Joseph Fourier

6 juin 2014 - IM2AG

# Introduction

UE PROG6

Introduction

Contexte du  
projet

Le Tablut  
Choix de la  
technologie

Réalisation  
technique  
globale

IHM

IA

Bilan

- 1 Introduction
- 2 Contexte du projet
  - Le Tablut
  - Choix de la technologie
- 3 Réalisation technique globale
- 4 IHM
- 5 IA
- 6 Bilan

# Le Tablut

La famille des jeux de Tafl

UE PROG6

Introduction

Contexte du  
projet

Le Tablut

Choix de la  
technologie

Réalisation  
technique  
globale

IHM

IA

Bilan

- Un plateau de jeu carré
- Des cases marquées symétriquement
- Des forces inégales
- Un principe de prise par encadrement
- Des objectifs de jeux différents
- Une pièce particulière, le Roi

# Le Tablut

## Le plateau de jeu

UE PROG6

Introduction

Contexte du  
projet

**Le Tablut**

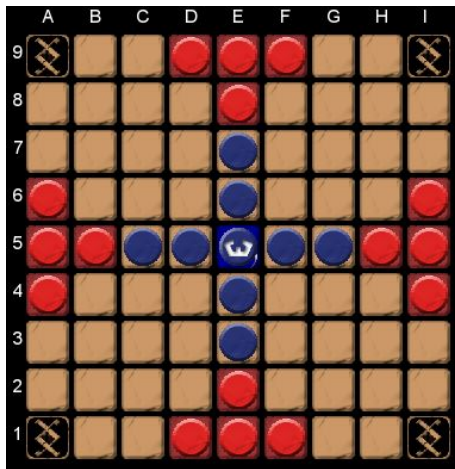
Choix de la  
technologie

Réalisation  
technique  
globale

IHM

IA

Bilan



# Choix de la technologie

## LibGDX

UE PROG6

Introduction

Contexte du  
projet

Le Tablut

Choix de la  
technologie

Réalisation  
technique  
globale

IHM

IA

Bilan

- Plusieurs plates-formes, un seul code
- Performant
- Très documenté
- Nombreux widgets disponible
- Open Source

# Réalisation technique globale

## Modèle-Vue-Contrôleur

UE PROG6

Introduction

Contexte du  
projet

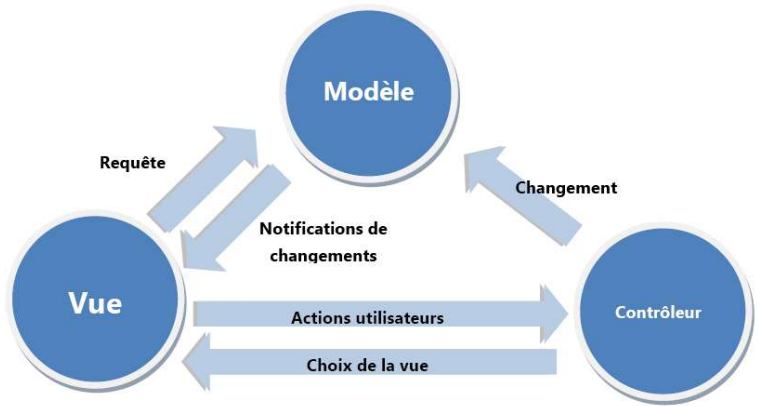
Le Tablut  
Choix de la  
technologie

Réalisation  
technique  
globale

IHM

IA

Bilan



# Réalisation technique globale

## Architecture globale

UE PROG6

Introduction

Contexte du projet

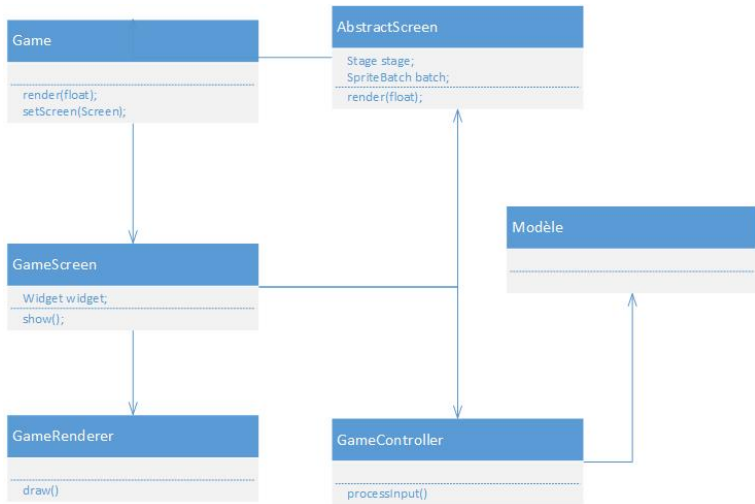
Le Tablut  
Choix de la technologie

Réalisation technique globale

IHM

IA

Bilan



# Réalisation technique globale

## Widgets personnalisés

### UE PROG6

#### Introduction

#### Contexte du projet

Le Tablut  
Choix de la technologie

#### Réalisation technique globale

#### IHM

#### IA

#### Bilan

- Indicateur de l'état du jeu
- Historique des coups
- Sélecteur des paramètres du joueur
- Sélecteur des paramètres de la partie



- Inspiration de jeu existant
- Historique des coups
- Sélecteur des paramètres du joueur
- Sélecteur des paramètres de la partie

- En interne : de manière empirique
- En réunion : retour des professeurs
- En externe : week-end de bêta-test

Connaissance en informatique



Age de l'échantillon

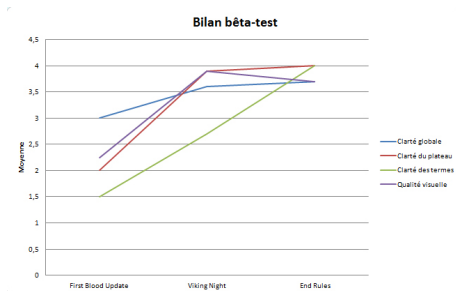


Sexe de l'échantillon



Temps de jeu habituel





- Les règles du jeu ont été parfaitement intégré



Retrouvez le projet sur  
<https://github.com/Foelthanos/Obichouvine>.