

## TME 7 : Démarrage du projet *Dungeon Master*

### Sujet

L'objectif de ce TME est de construire les bases du projet de CPS, décrit dans *i*) le sujet de partiel, *ii*) le sujet de projet. Pour le TME 7 et ses rendus, on se concentre sur les 5 exercices du partiel.

### A Rendre

Le rendu de TME est composé d'une archive contenant:

- l'implémentation d'une spécification par des contrats des services décrits dans le partiel (exercices 1 à 5),
- une unique implémentation des services spécifiés,
- un fichier `build.xml` permettant la compilation, l'exécution et le test des implémentations.
- un diagramme de composition (en UMLet) représentant un état du jeu au cours d'un scénario classique.

### Conseils

- Les spécifications données à la fin du sujet de projet sont des suggestions. Il est tout à fait possible d'utiliser d'autres spécifications pour ces services.
- De même, il est possible de modifier la description des services (retirer ou ajouter des opérateurs/observateurs), ainsi que d'ajouter ou retirer des services.
- Pour le rendu de TME, une visualisation n'est pas demandée. L'implémentation doit rester simple et permettre de tester les différents contrats.
- Pour le rendu de TME, on ne demande pas de produire un jeu de test MBT complet. Par contre, quelques tests (scénarios) doivent être présents pour démontrer la qualité du rendu.