**Sujet 7 :** Colons de Catane.

Le colon de Catane est un jeu de stratégie ainsi que de gestion. En effet, vous devrez cumuler 10 points en construisant des colonies et des villes. Dans ce jeu, vous devrez avoir un minimum de chance si vous voulez gagner, en effet chaque tour commence par un lancer de dé qui déterminera la ressource que vous pourrez récolter.

Dans ce sujet, nous nous intéressons à la programmation et plus précisément la programmation orientée objet. Nous devrons donc établir des diagrammes afin de conceptualiser le jeu. Ces diagrammes s’effectueront selon les volontés du professeur encadrant, de même que le langage de programmation. Nous devrons donc construire des objets et les mettre en relation afin qu’ils interagissent entre eux.

Nous devrons aussi établir une interface graphique. Pour cela, nous utiliserons une bibliothèque graphique afin d’afficher un programme soigné et facile d’utilisation pour l’utilisateur. Il nous faudra trouver des ressources, type image et animation afin de rendre le jeu plus interactif.

Nous avons choisi ce projet par intérêt du jeu. En effet, il possède un potentielle ainsi que de possible prolongement.

**Sujet 14 :** La chasse au Wumpu.

La chasse Wumpu est un jeu consistant à chasser un animal sauvage. Le jeu se déroule sur un dodétraède ou les salles correspondent au sommet. Dans chacune des salles il peut y avoir des pièges tels qu’une poche de gaz, une araignée géante… Ce qui est intéressant dans ce projet est de programmer le jeu, ainsi que d’implémenter l’intelligence artificielle. En effet, l’intelligence artificielle nécessite une réflexion sur comment gagner. Soit l’algorithme qui fait que dans tous les cas on va gagner en utilisant uniquement les informations de la carte.

De plus, ce projet permet de développer une interface graphique. Pour cela il faudra utiliser une bibliothèque graphique compatible avec le langage de programmation objet choisi.