

SOUTENANCE DU PROJET 3

JUILLET 2019

Développement du jeu Plus ou moins en JAVA

Elaboré par Sif KESSI.

PLAN

INTRODUCTION



PRÉSENTATION ET OBJECTIFS



CHOIX TECHNIQUE



ANALYSE CONCEPTUELLE




RÉALISATION



CONCLUSION

INTRODUCTION



- Le monde devient numérique, les
 Escape-Games s'adaptent tout naturellement à cette évolution.

- Les énigmes sportives ont laissées place
 aux énigmes digitales.



PRÉSENTATION ET OBJECTIFS DU PROJET




PRÉSENTATION



- Réalisation du projet N°3 : concevoir le jeu Plus ou moins dans le contexte d'un escape-game.

OBJECTIFS



- 3 modes de jeu : Challenger, Défenseur ou Duel.
 - A la fin de la partie, le jeu affiche la solution.
- 

OBJECTIFS

Contraintes :



- Programmer en JAVA



- créer un fichier de configuration qui doit contenir les paramètres de l'application.



- mettre en place un mode développeur qui affiche la solution dès le début du jeu.



- créer un fichier log4j.xml afin de paramétrer les logs de l'application.

CHOIX TECHNIQUE



Environnement IntelliJ pour l'IDE.



Apache log4j pour le logging.

ANALYSE CONCEPTUELLE

Identification des acteurs :



- l'utilisateur : acteur principal, il doit pouvoir jouer contre une intelligence artificielle.

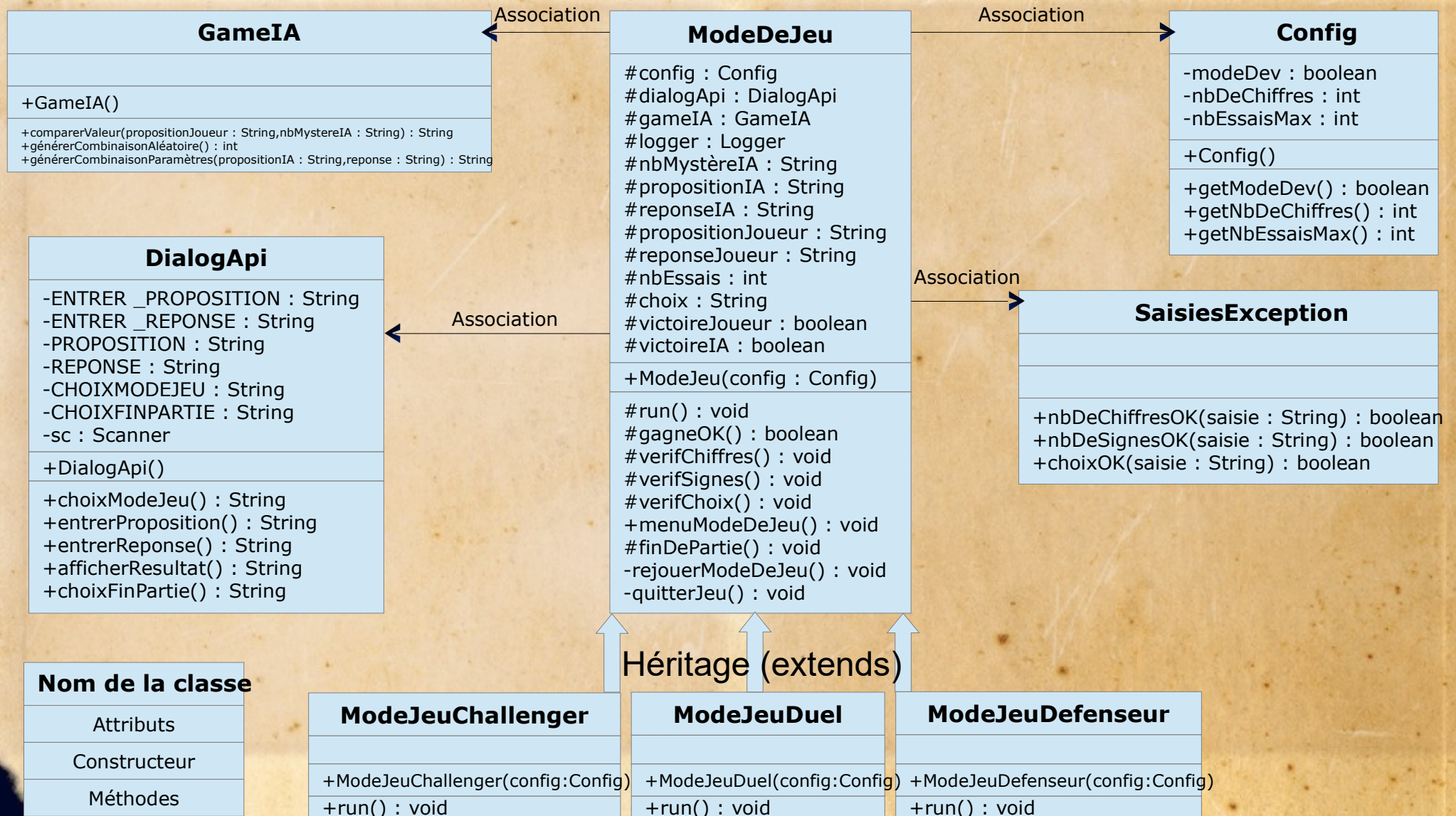


- l'intelligence artificielle : acteur secondaire, elle doit pouvoir donner le change de manière crédible.



- le développeur : il doit pouvoir voir les combinaisons générées par l'intelligence artificielle, avoir accès aux paramètres du jeu et consulter les logs.






DIAGRAMME DE CLASSES



RÉALISATION



Chronologie :

-  • développement des algorithmes des différents mode de jeu.
-  • gestion des exceptions à l'aide de booléens.
-  • création des paramètres de configuration du jeu.
-  • paramétrage des logs dans la console.
-  • javadoc.

DÉMONSTRATION



CONCLUSION

- **Objectif atteint** : concevoir le jeu Plus ou moins dans le contexte d'un escape-game.
- **Nouvelles connaissances** : apprentissage des fondements JAVA.
- **Travail d'équipe** : collaborer sur un projet avec différents acteurs.
- **Vie d'entreprise** : se familiariser avec le monde professionnel.