

Projet Java Avancé IR2 2013-2014

Hexalib



L'objectif de la librairie Hexalib est de proposer une librairie qui permettent d'implémenter des jeux de plateau multi joueurs en java.

- 1) La librairie fournis une interface de manipulation d'un plateau de jeu ou les cases sont hexagonales.
- 2) La librairie fournis une interface de gestion des communication entre un serveur et les clients graphiques. La communication se feras en JSON.
- 3) Un test de la librairie est fournis avec l'implémentation de jeux (GelWar + au moins un autre).

Modalités de Rendu :

- 1) Une version des classes/interface publiques, c'est à dire l'interface de la librairie doit être rendu pour le 15 Novembre. Avec un rapport expliquant comment utiliser la librairie pour écrire le code de Gel War en utilisant la librairie. Rendu N° 1 sur la plateforme de elearning.univ-mlv.fr
- 2) Le Deuxième rendu/livrable consiste en projet eclipse exporté avec export de projet sous forme d'archive zip. Débrouillez vous pour que le projet soit à votre nom et a celui de votre binome.

Dans le projet eclipse on trouvera dans le répertoire doc un fichier hexalib.pdf qui est une documentation de la librairie. Dans le repertoire src on trouvera les sources de la librairie dans `fr.umlv.hexalib.*`, dans `fr.umlv.games.gelwar.*` les sources du jeu GelWar. Dans `fr.umlv.games.gamename.*` les source de chaque jeu gamename que vous avez implémenté. Dans le fichier build.xml on trouvera tous ce qui faut pour construire les différents exécutable dans une target « make ». dans le repertoire test on trouvera un script shell GelWar.sh qui permet de lancer le serveur et les 2 clients graphiques sur un terrain de votre choix et des modalités de vote choix. De même pour les gamename.sh qui sont utilisés pour les autres jeux.