



Soutenance projet

Java

Gleizes Julie

Amalric Antoine

Tarrieu Nathan

MINECRAFT



Interface graphique

Auto-évaluation



Justifier votre auto-évaluation de l'interface graphique.

- Utilisation du Swing
- Trois différents Layouts
- Application intuitive
- Manuel d'utilisation

Répartition des efforts

• rôle	• co-équipier	• implication
• leader	• Julie	• 85%
	• Antoine	• 15%
	• Nathan	• 0%

Structuration des données

Auto-évaluation



Justifier votre auto-évaluation des structures de données.

- Utilisation importante de POO
- Tri des items par génération
- 4 HashMaps pour différentes actions
- Classes Item et Craft très détaillées

Répartition des efforts

• rôle	• co-équipier	• implication
• leader	• Nathan	• 80%
	• Antoine	• 20%
	• Julie	• 0%

Architecture générale de l'application

Auto-évaluation



Justifier votre auto-évaluation de l'architecture générale de votre application

- Multiples contrôleurs
- Nombreuses animations visuelles
- Gestion des erreurs (aucun bug)
- Principe d'un jeu
- Easter Egg

Répartition des efforts

• rôle	• coéquipier	• implication
• leader	• Antoine	• 60%
	• Nathan	• 25%
	• Julie	• 15%

Données, jeu de test

Auto-évaluation



✍ Justifier votre auto-évaluation des données utilisées dans votre application

- Base de données fourni
- 10 générations
- Utilisation du UpperLeft
- Gestion des quantités
- Sérialisation des données
- Sauvegarde des parties

Répartition des efforts

• rôle	• co-équipier	• implication
• leader	• Nathan	• 40%
	• Antoine	• 40%
	• Julie	• 20%

Gestion de projet

Auto-évaluation



✎ Justifier votre auto-évaluation de la gestion de projet

- Utilisation massive du git
- Évolution régulière
- Beaucoup de travail en groupe et personnel
- Cahier des charges

Répartition des efforts

• rôle	• co-équipier	• implication
• leader	• Julie	• 40%
	• Antoine	• 30%
	• Nathan	• 30%