

Soutenance projet Java

Gleizes Julie

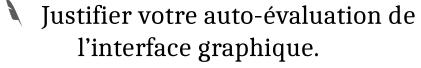
Amalric Antoine

Tarrieu Nathan



Interface graphique





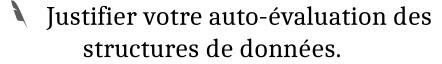
- Utilisation du Swing
- Trois différents Layouts
- Application intuitive
- Manuel d'utilisation

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



Structuration des données





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

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



Architecture générale de l'application



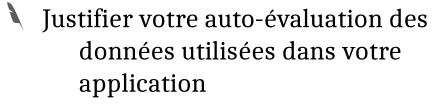
- Justifier votre auto-évaluation de l'architecture générale de votre application
 - Multiples contrôleurs
 - Nombreuses animations visuelles
 - Gestion des erreurs (aucun bug)
 - Principe d'un jeu
 - Easter Egg

	1			
•	rôle •	co-équipier	•	implication
•	leader •	Antoine	•	60%
	•	Nathan	•	25%
	•	Julie	•	15%



Données, jeu de test





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

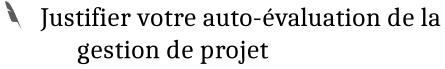
•	rôle •	co-équipier	•	implication
•	leader •	Nathan	•	40%

- Antoine 40%
- Julie 20%



Gestion de projet





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

- rôle co-équipier implicationleader Julie 40%
 - Antoine 30%
 - Nathan 30%

