

JAVA

A	J	E	T
V	O	L	E
B	A	R	G
J	O	O	P

PROJET - BOOGLE

D.U.T. Informatique – Paris Descartes

11/03/2016

CHEN Victor – AUBRY Jean-Baptiste
Groupe 102

Introduction

CHEN Victor – AUBRY Jean-Baptiste
Groupe 102

Dans le but de notre projet informatique en Java, nous devons réaliser un programme permettant de jouer à une partie de Boogle.

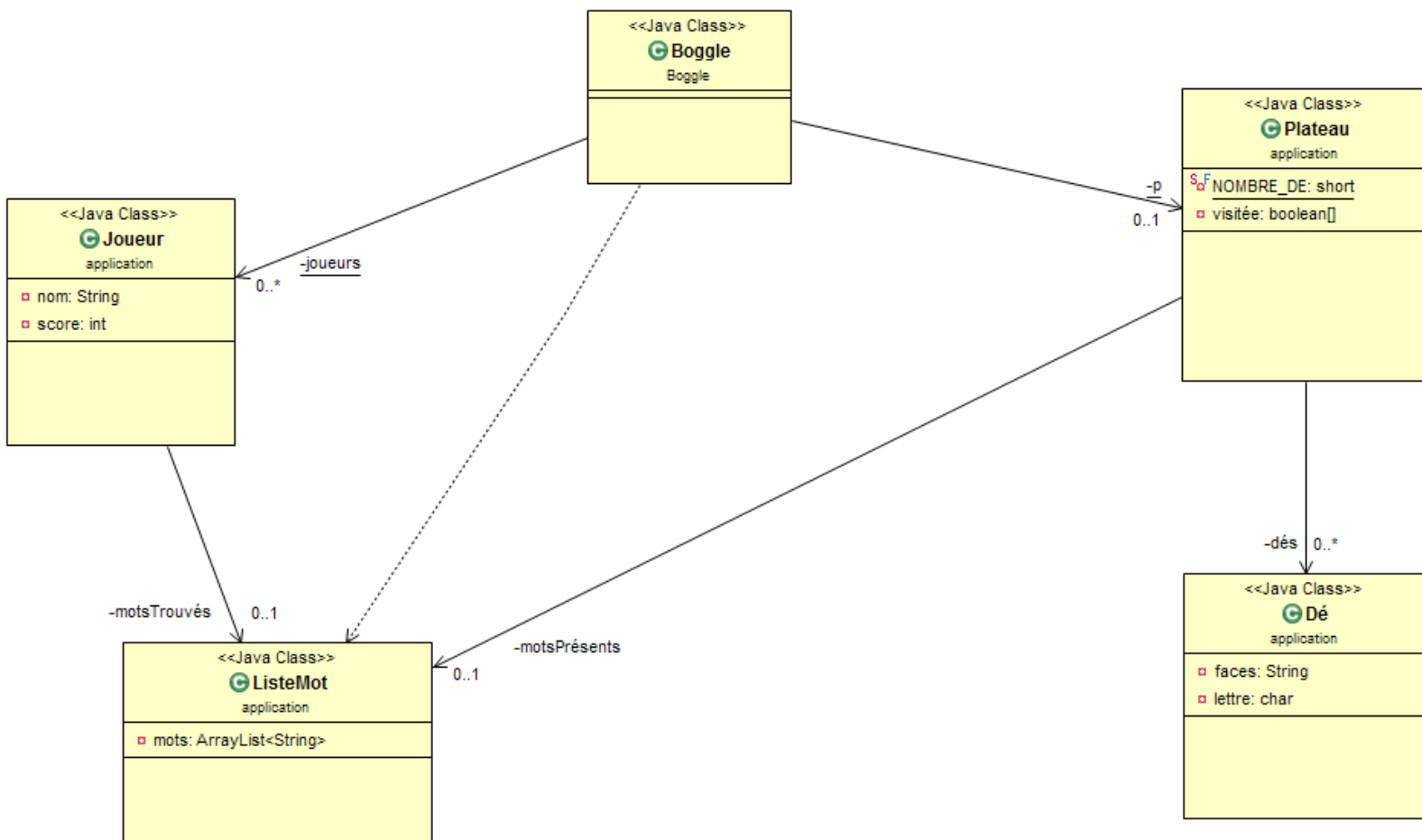
Pour pouvoir y jouer, vous devez préciser le nombre de joueurs, pour qu'une partie puisse commencer il faut au minimum 1 joueur ; ensuite insérez le nom des différents joueurs. Le programme, à partir des 16 dés donnés dans lesquels chaque face correspond à une lettre, va mélanger l'ensemble des dés pour obtenir sur chaque dé une face de lettre. Suite aux mélanges de ces 16 derniers, nous allons pouvoir obtenir notre plateau de jeu d'une taille 4 cases de hauteur et 4 cases de largeur où chaque case correspond à une lettre tirée aléatoirement.

Par la suite, chaque joueur réfléchit aux différents mots français possibles dans le plateau et les communiquera au programme au moment de son tour, pour terminer son tour le joueur insérera un point d'exclamation « ! » que le programme va détecter et entraîner la fin de son tour.

Une fois l'ensemble des tours finis, le programme va comparer l'ensemble des mots trouvés par les joueurs par rapport au dictionnaire officiel des mots français pour pouvoir calculer la taille des mots valables. Chaque mot ne valant pas le même point, le programme va pouvoir conclure sur le(s) nom(s) des gagnant(s) en fonction de leur(s) nombre(s) de points : le gagnant possède bien évidemment le plus haut nombre de points. Bien sûr si deux joueurs saisissent deux fois le même mot, le programme ne les comptera pas bons et seront donc supprimés de leurs réponses. En cas d'égalité, si les joueurs ont tous 0 point il y aura match nul ; si les joueurs sont à égalité, les deux joueurs seront déclarés gagnants.

Pour pouvoir aider les joueurs, le programme affichera l'ensemble des mots qui était possibles et les mots corrects des joueurs.

Diagramme UML



Bilan

Pour conclure ce fut un projet particulièrement intéressant pour un premier projet Java. Ce langage étant très répandu dans le monde et apprécié nous a permis de nous mettre « dans le bain » sans très grandes difficultés.

Étant un langage riche et facile à prendre en main, programmer en Java après plusieurs mois de langage C est un véritable soulagement, malgré que ce soit un langage

nous avons indéniablement beaucoup appris, depuis

les applications distribuées jusqu'à l'aperçu que nous avons pu avoir de ce à quoi ressemble un sujet de recherche. Il a été l'occasion de découvrir de nouvelles notions informatiques, complétant notre formation des Mines et, dans la continuité du projet de 1ère année, nous avons de nouveau constaté qu'il était parfois difficile de tenir des délais car des difficultés imprévues sont toujours possibles.

Listing des tests unitaires

Listing des sources