

Projet CPS (MI047) - River City Ransom

Kevin Coquart Quentin Bunel

18 avril 2014

Introduction

L'objectif du projet est de réaliser la spécification du jeu River City Ransom, puis d'implémenter celle-ci (décorateurs, contracts, tests) selon la méthodologie du cours. Nous avons découpé le travail en 11 services.

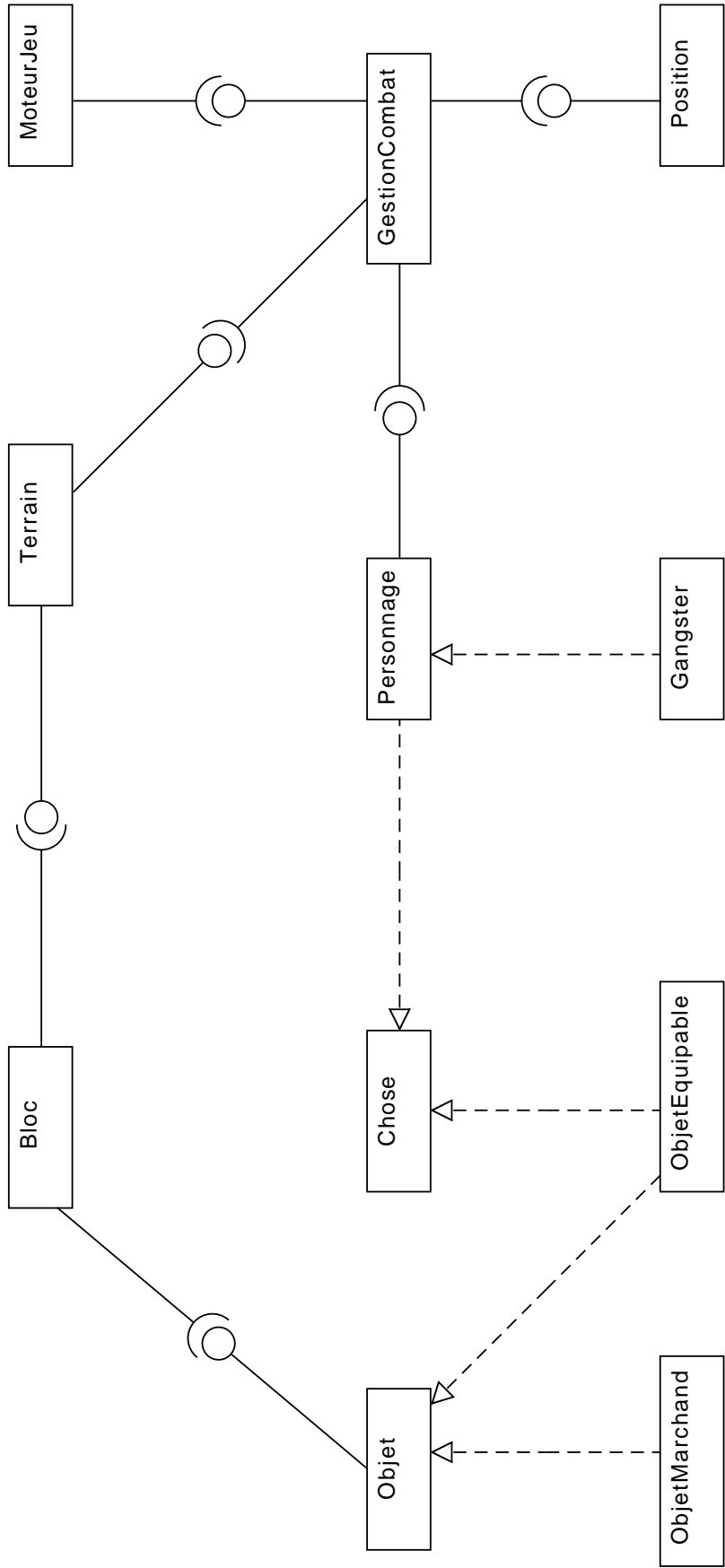
Les spécifications ont été rédigées dans le format org. C'est un format de l'éditeur Emacs qui permet de générer facilement des fichiers html ou pdf (voir plus bas).

Solutions

Un des premiers problèmes qui s'est présenté à nous est qu'il fallait différencier les objets équipables des objets marchands. En effet, les objets marchands ont un prix et peuvent se vendre, alors que les objets équipables doivent contenir un bonus, c'est-à-dire un nombre de points de vie à retirer au personnage cible d'un éventuel jet. Notre service `Objet` déclare uniquement un observateur `nom()` de type `String` et possède deux sous-services : `ObjetEquipable` et `ObjetMarchand`.

Un autre facteur vient cependant modifier la solution : un personnage peut être porté par un autre ! Personnage raffinerait donc `ObjetEquipable` ? et donc `Objet` ? La solution que nous avons choisi a été la création d'un service `Chose` qui décrit ce qui est portable et le bonus apporté. Personnage et `ObjetEquipable` raffinent tous les deux `Chose`. Ainsi, quand on a besoin de manipuler des objets, comme dans les blocs du terrain, on est sûr de ne pas confondre avec les personnages.

Le diagramme ci-dessous représente l'architecture globale de notre projet. On y voit les liens de raffinement (flèches pointillées) et les liens d'utilisation. Par exemple, `moteurJeu` utilise `gestionCombat`.



Pour avoir accès aux personnages, dans GestionCombat, nous avons fait le choix d'avoir une Map dont les clés sont les noms des personnages, et les valeurs les instances de Personnage (ou Gangster). On peut par exemple appeler `mPerso.get("Alex")` pour récupérer Alex. De plus, la méthode `gerer()` prend en paramètre une `Map<String, COMMANDE>` qui associe à chaque personnage la commande qu'il doit réaliser dans le pas de jeu.

Cela nous a permis d'unifier le traitement des différents types de pions (Alex, Ryan, Slick et les gangsters). Grâce à leur nom, on a accès à l'objet qui les représente, leur position, et leur état (gel). Au total, nous gérons 3 Map pour l'objet, la position et leur état.

Nous avons décidé de faire de gestion combat un processus du jeu mais de ne pas lui donner de pouvoir décision, les décisions viennent du moteur de Jeu. Le moteur de jeu donne les commandes pour tout le monde, bot compris. Il peut aussi ajouter un nouveau nom à la liste des commandes et ainsi créer un nouveau gangster. Ce mode de gestion séparé permet de bien différencier le centre de décision du processus d'avancement. Cela simplifie aussi les améliorations possibles. En modifiant moteur jeu l'on peut aisément faire une nouvelle implémentation ou les gangsters deviendraient contrôlables. Et pourquoi pas en faire une version réseau avec 2 camps, les gentils et les méchants.

Annexes

Vous trouverez ci-joint :

- Dans /spec, les spécifications au format org et le Makefile pour générer les formats html et pdf (voir README.txt)
- Dans /tests, les tests au format org et le Makefile pour générer les formats html et pdf (voir README.txt)
- Le code des services, décorateurs, contracts, tests et implémentation dans /src

Note : les makefile ont été préalablement exécutés.

Version Bogue

Il y a deux implémentations boguées, celle de personnage dont les contrats renvoient de jolies erreurs. Et celle de gestion combat, pour celle-ci, le contrat ne pouvant vérifier les passages en erreur, ne produit pas

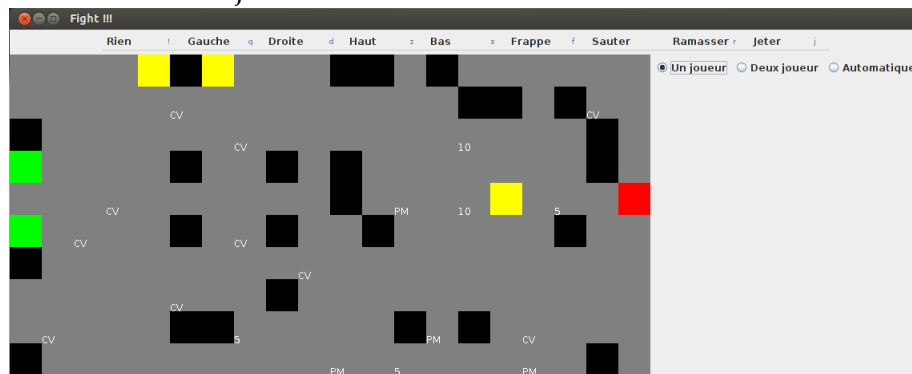
d'exception par contre les tests renvoient de jolis messages indiquant qu'il y a un soucis.

Conclusion

Le jeu est fonctionnel, il n'est surement pas exempt de bogue. Nous avons essayé plusieurs scenarios sans aucun probleme. L'interface graphique est assez minimaliste, quelques améliorations possibles :

- l'ajout du pas de jeu dans une barre d'état
- une boîte d'alerte avec le résultat final
- la gestion de l'affichage des points de vie

Bien sûr les graphismes ne sont pas fous, des petits carrés de couleurs diverses et variées mais l'ensemble reste cohérent et compréhensible. Le jeu est entièrement jouable au clavier.



La figure ci-dessus est une capture d'écran du jeu. Le personnage que nous contrôlons est Alex (carré vert du haut).

Notice

Le jeu se partage en 3 modes de jeu :

- automatique
- un joueur
- deux joueurs

Pour changer le comportement des personnages non contrôlés il faut aller voir la classe `tools.GenerateurCmd` . Il existe deux codes pour la meme méthode, une version intelligent qui va plus souvent à se deplacer puis frapper de temps à autre, ainsi qu'une version beaucoup plus simple. Dans cette dernière, on peut basculer en commentant/décommentant dans

un mode ou tout le monde est beau, tout le monde est gentil, la commande renvoyée est RIEN. Ou bien c'est un random sur un tableau de commandes donné, à nous de choisir les commandes du tableau.

Pour jouer, il suffit de choisir son mode de jeu, le mode 1 joueur est sélectionné au départ. Puis choisir la commande à effectuer (clavier ou souris). En mode deux joueurs, il faut choisir deux commandes, l'une à la suite de l'autre.

Connaissances acquises

Ce projet nous a permis de découvrir un aspect qui nous était méconnu jusqu'à présent, le monde des spécifications. Au fil de notre scolarité, nous découvrons l'aspect projet petit à petit. Au début sur des projets simples, nous implémentions la solution sans analyse préalable puis par la suite avec l'écriture des algorithmes compliqués pour savoir sur quelle base partir. Ensuite, nous avons ajouté l'UML à nos compétences, un travail plutôt long et fastidieux pour le gain qu'il apporte. Les outils à notre disposition à la fac ne nous permettant pas de gagner réellement du temps en passant par ces structures. Enfin grâce à cette UE nous avons découvert les spécifications.

Créer des spécifications pour chaque service puis des tests sur chacun est aussi un travail assez fastidieux mais bien plus complexe et complet. Par la suite la plupart de l'implémentation est triviale. Les tests permettent par la suite de vérifier son travail et contaster les erreurs pour les corriger. Une fois ces erreurs résolues, la mise en commun des services et l'essai du jeu se sont passés sans soucis.

Nous retenons plusieurs choses de ce projet, premièrement, il est difficile de faire un jeu en 3 semaines. Deuxièmement, nous ne sommes pas graphistes et cela se remarque très vite. Pour finir nous avons découvert le monde des spécifications avec une approche proche de l'industrie, l'on produit une spécification complète. Puis quelqu'un se charge de l'implémentation et pour finir avec nos tests on valide notre travail. Bien sûr dans le cadre de ce projet, l'implémentation est faite par nous-même, cela d'ailleurs simplifie grandement la compréhension des spécifications.