

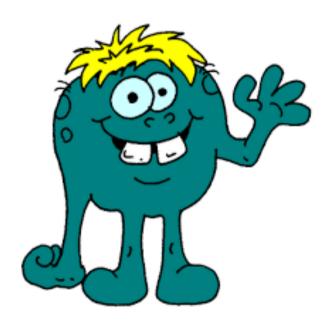
CHASSE AU MONSTRE

Projet S2 2018-2019



Présentation du sujet

M2107 - Projet



Le monstre

Doit passer sur toutes les cases du plateau.

Dans les règles de base, il ne peut pas repasser deux fois par la même case.

Règles de déplacement

A priori, le monstre se déplace sur une des quatre cases adjacentes (N, S, E, O)... Mais, vous pouvez imaginez d'autres déplacements (saut du cavalier, etc.).

✓ Ne doit pas être trouvé par le chasseur



Le chasseur

Doit trouver le monstre le plus rapidement possible.

Explore une case n'importe où sur le plateau

Si le monstre est passé par la case, il sait depuis combien de temps, il y est passé.

Règles optionnelles

Si le monstre repasse sur une case déjà explorée, le chasseur est alors au courant.

Le chasseur a des limites sur les cases qu'il peut explorer.





Le projet

■ Découpé en deux jalons

Jalon 1 : le jeu en mode texte

Jalon 2 : le jeu complet

Rendus sur Moodle

Un JAR exécutable

Le code source (commenté!)

Tests unitaires

Documentation (Readme.md, javadoc, etc.)

Maquettage rapide de l'IHM (Rendu 1)

Vidéo de présentation du jeu (Rendu 2)



Le projet

Présentations

Chaque semaine précédent un rendu. Devant les deux enseignants

✓ Que préparer ?

5 min de présentation libre 10 minutes de questions (Info & GdP)

Mettez en avant vos spécificités



Planning

Lundi 18 mars (S12) à 12h	Lancement du projet
S12 / S13 / S14	Encadrement standard (1h) + libre (2h+)
S15 / S16	Vacances
S17	Présentation Jalon 1
Mercredi 1 mai (S18) à 23h	Dépôt Jalon 1 sur Moodle
S19 / S20 /S21 / S22	Encadrement standard (1h) + libre (2h+)
S23	Présentation Jalon 2
Mercredi 12 juin (S24) à 23h	Dépôt Jalon 2 sur Moodle





Le but du projet

Have FUN!

✓ Concevoir de A à Z

En TP, vous êtes guidés. Pour le projet, vous devrez penser votre conception et la discuter avant d'aller trop loin dans votre développement.

✓ Développer et déployer un logiciel complet Et cela à plusieurs... avec ou sans outils spécialisés dans le travail collaboratif.

✓ Imaginer vos première IA







Le module en terme de GdP

- **✓** Travailler en équipe
- **✓** Gérer les conflits
- **✓** Gérer un projet sur la durée
- Définir les tâches et les répartir dans le groupe
- Se réunir pour se coordonner et résoudre les problèmes
- etc.



Le module en terme de GdP

- **✓** Faire la réunion d'équipe de projet
- **≠** Faire le Compte rendu
- Définir les tâches et les regrouper en lots
- ✓ Cumuler et enregistrer le temps passé par chacun, sur chaque tâche (support libre)
- ✓ Mettre à jour la TODOLIST
- ✓ Lors de la séance « suivi de projet, jalon1 et 2 », l'enseignant mettra à jour le tableau Charge du projet, et le transmettra à un des membres du groupe de projet.

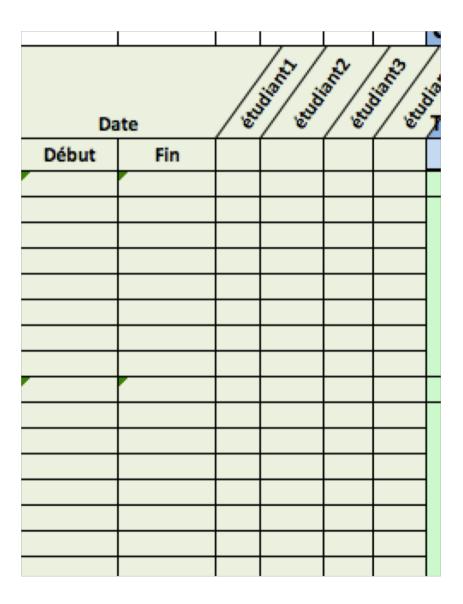


Le Quoi

Lot 1 Maquetage Lecture et prise en compte du projet Réunion de lancement de projet Réalisation des maquettes Réunion CR de réunion Lot 2 Version texte partielle



Le Qui





Le Combien

Période 1	Période 2
12,5	0
12,5	0
5	
5 2,5	
2	
2,5 0,5	
0,5	
0	0

	date début	date fin
Période 1	18-mars	26-avr
Période 2	26-avr	07-juin



Le Combien

Lots et tâches	Da Début	ite Fin	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	Time de la company	and su	Such John Street
Lot 1 Maquetage						
Lecture et prise en compte du projet						
Réunion de lancement de projet						
Réalisation des maquettes						
			+			
			+			
Réunion			+			
CR de réunion			+			
Lot 2 Version texte partielle			+			
·			+			

	date début	date fin
Période 1	18- _{mars}	26- _{avr}
Période 2	26-avr	

Période 1	Période 2
12,5	0
12,5	0
5	
2,5 2	
2	
2,5 0,5	
0	0



Les charges

- Les charges sont saisies en heure pour chaque tâche et pour l'ensemble des acteurs
- Elles sont saisies pour une période

P1: début du projet-premiers livrables

P2...: entre 2 livrables

- Le tableau donnera le total des charges en heure et en jour pour le projet et pour chaque lot
- Le tableau donnera la charge totale de la période et de chaque lot par période



Le Résultat

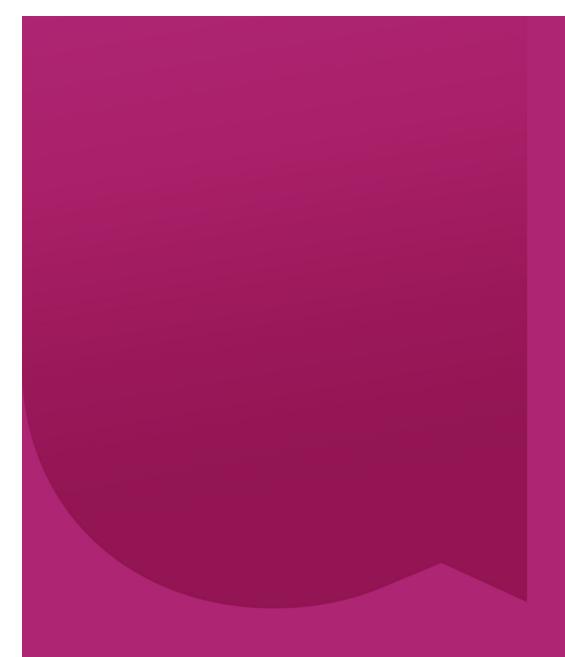
Groupe G1							Charge (en heures)				
Lots et tâches	Da Début	ate Fin	/s ³	it sub	Sal Sal	Succession	Total (jour)	Totale (heure)	Période 1	Période 2	
Lot 1 Maquetage							1,8	12,5	12,5	0	
Lecture et prise en compte du projet								5	5		
Réunion de lancement de projet								2,5	2,5		
Réalisation des maquettes								2	2		
								0			
								0			
Réunion								2,5	2,5		
CR de réunion								0,5	0,5		
Lot 2 Version texte partielle							0,0	0	0	0	
								0			
								0			
								0			
								0			
								0			
								0			



La TODOLIST

	H10 V V JA							
4	A	В	С	D	E	F	G	Н
1	Date de mise à jour							
2	Travail à faire	Qui	Livrable le	Livré le	Charge	avancement	Validé par	Remarque
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
1								
12								
13								
14								
15								
16								





IUT-A Cité scientifique F-59655 Villeneuve d'Ascq Cedex www.univ-lille.fr