

# 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 imaginer 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 module en terme de POO**



# 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**

## 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

Lots et tâches
<b>Lot 1 Maquetage</b>
Lecture et prise en compte du projet
Réunion de lancement de projet
Réalisation des maquettes
Réunion
CR de réunion
<b>Lot 2 Version texte partielle</b>

# Le Qui

[illegible]

# Le Combien

Période 1	Période 2
12,5	0
12,5	0
5	
2,5	
2	
2,5	
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	Date		étudiant1	étudiant2	étudiant3	étudiant4
	Début	Fin				
<b>Lot 1 Maquetage</b>						
Lecture et prise en compte du projet						
Réunion de lancement de projet						
Réalisation des maquettes						
Réunion						
CR de réunion						
<b>Lot 2 Version texte partielle</b>						

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

	date début	date fin
<b>Période 1</b>	18-mars	26-avr
<b>Période 2</b>	26-avr	07-juin



# 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	Date		étudiant1	étudiant2	étudiant3	étudiant4	Total (jour)	Totale (heure)	Période 1	Période 2
	Début	Fin								
								1,8	12,5	12,5
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		

# La TODOLIST

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Date de mise à jour							
2	<b>Travail à faire</b>	<b>Qui</b>	<b>Livrable le</b>	<b>Livré le</b>	<b>Charge</b>	<b>avancement</b>	<b>Validé par</b>	<b>Remarque</b>
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								

IUT-A  
Cité scientifique  
F-59655 Villeneuve d'Ascq Cedex  
[www.univ-lille.fr](http://www.univ-lille.fr)