

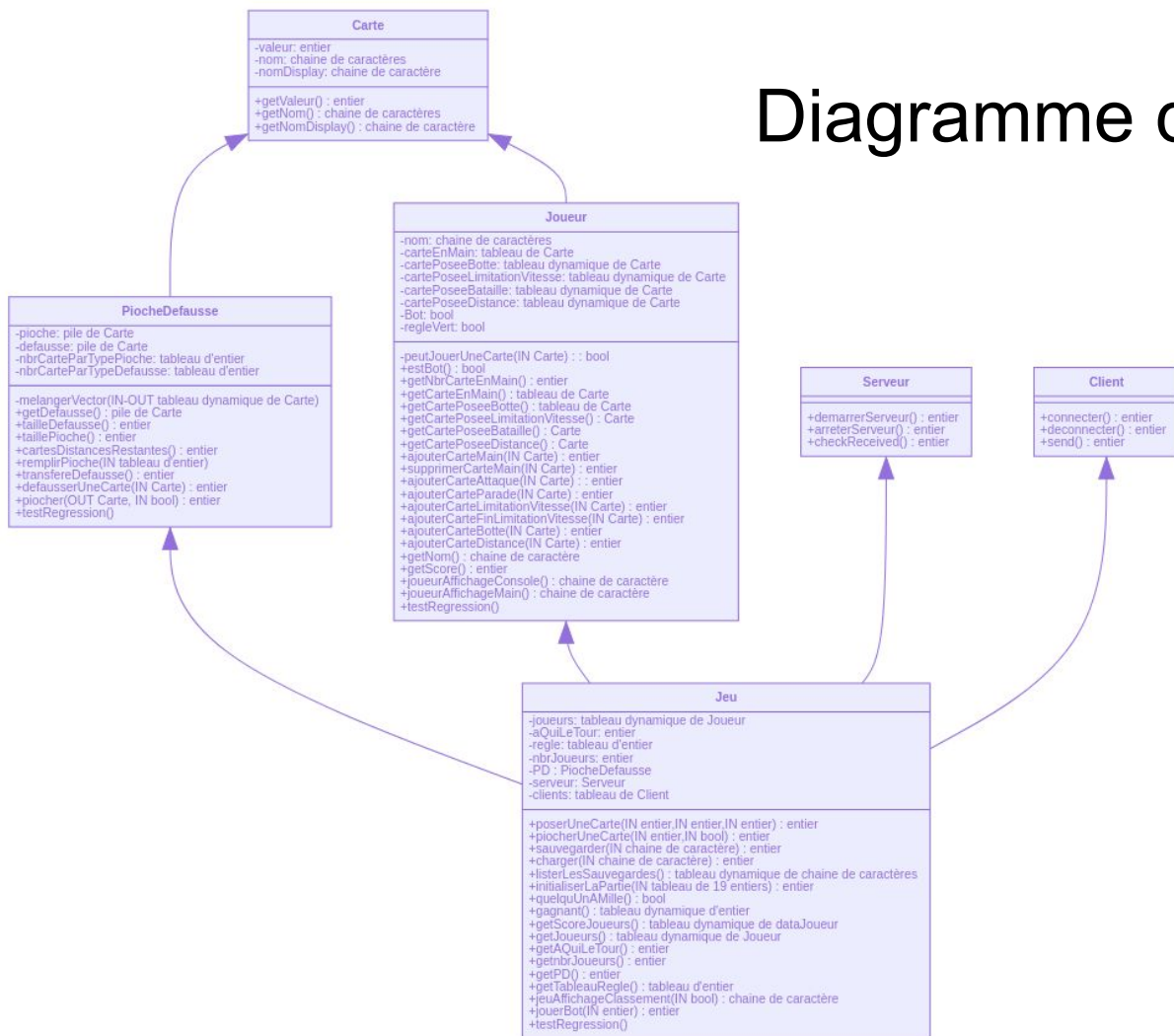
Le jeu du MilleBourne

Parcourir 1000Km en respectant les limitations de vitesse, les feux de signalisation et les pannes.

Projet LIFAP4 2020

Créé par Benjamin Forissier, Emie Lafourcade, Judith Millet et Antoine Rybacki

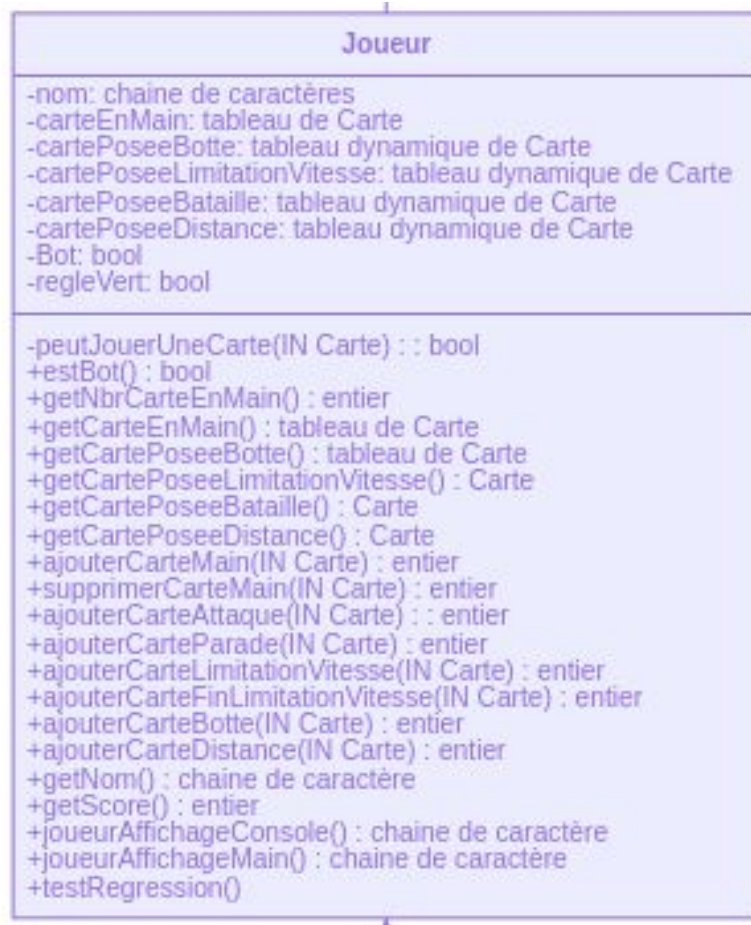
Diagramme des classes



Classe Jeu

Jeu
<ul style="list-style-type: none">-joueurs: tableau dynamique de Joueur-aQuiLeTour: entier-regle: tableau d'entier-nbrJoueurs: entier-PD : PiocheDefausse-serveur: Serveur-clients: tableau de Client
<ul style="list-style-type: none">+poserUneCarte(IN entier,IN entier,IN entier) : entier+piocherUneCarte(IN entier,IN bool) : entier+sauvegarder(IN chaine de caractère) : entier+charger(IN chaine de caractère) : entier+listerLesSauvegardes() : tableau dynamique de chaine de caractères+initialiserLaPartie(IN tableau de 19 entiers) : entier+quelquUnAMille() : bool+gagnant() : tableau dynamique d'entier+getScoreJoueurs() : tableau dynamique de dataJoueur+getJoueurs() : tableau dynamique de Joueur+getAQuiLeTour() : entier+getnbrJoueurs() : entier+getPD() : entier+getTableauRegle() : tableau d'entier+jeuAffichageClassement(IN bool) : chaine de caractère+jouerBot(IN entier) : entier+testRegression()

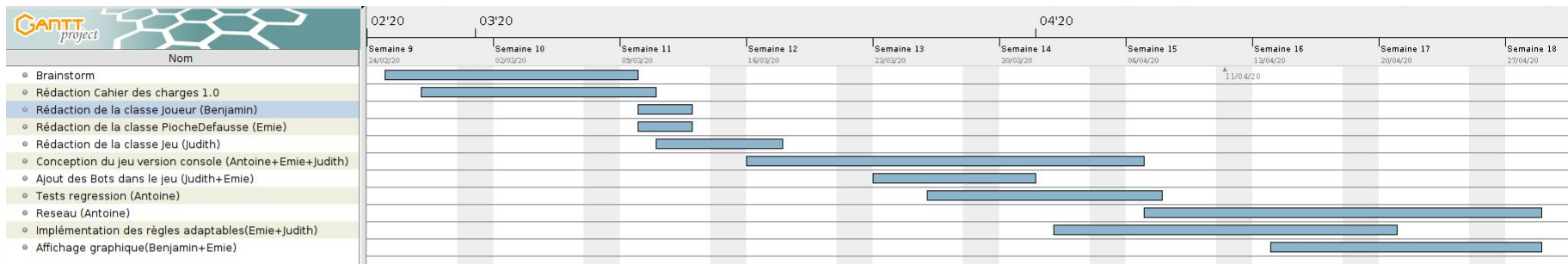
Classe Joueur



Classe PiocheDefausse

PiocheDefausse
-pioche: pile de Carte -defausse: pile de Carte -nbrCarteParTypePioche: tableau d'entier -nbrCarteParTypeDefausse: tableau d'entier
-melangerVector(IN-OUT tableau dynamique de Carte) +getDefausse() : pile de Carte +tailleDefausse() : entier +taillePioche() : entier +cartesDistancesRestantes() : entier +remplirPioche(IN tableau d'entier) +transfereDefausse() : entier +defausserUneCarte(IN Carte) : entier +piocher(OUT Carte, IN bool) : entier +testRegression()

Diagramme de Gantt



Conclusion

Jeu fonctionnel pour un joueur (contre des bots) avec un affichage graphique complet.

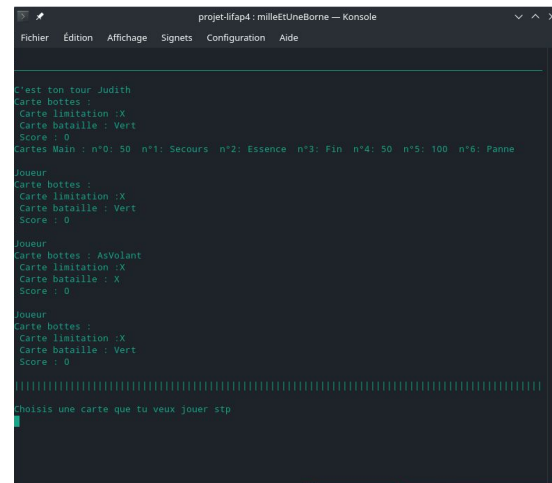
Quelques difficultés au niveau du débogage + déroulement du jeu.

Ce qui n'a pas abouti :

- Tâche 6 (partie jeu en réseau) → librairies réseau compliquées
- Coup fourré
- Enregistrement de la partie

Si on avait plus de temps :

- Développement en multijoueurs
- Agressivité des Bots
- Amélioration du mode graphique



```
projet-lifap4 : milleUneBorne — Konsole
Fichier  Édition  Affichage  Signets  Configuration  Aide

C'est ton tour Judith
Carte bottes :
Carte limitation : X
Carte bataille : Vert
Score : 0
Cartes Main : n°0: 50 n°1: Secours n°2: Essence n°3: Fin n°4: 50 n°5: 100 n°6: Panne

Joueur
Carte bottes :
Carte limitation : X
Carte bataille : Vert
Score : 0

Joueur
Carte bottes : AsVolant
Carte limitation : X
Carte bataille : X
Score : 0

Joueur
Carte bottes :
Carte limitation : X
Carte bataille : Vert
Score : 0

=====
Choisis une carte que tu veux jouer stp
```

