

# Worms Groupe MI 2

Dépôt de jeu

<https://moule.informatique.univ-paris-diderot.fr/cail/ver-de-terre>

CAI Laurent  
CHEN David  
IFERGAN Yaïr  
RASHIDI Farzad  
THEOPHILOS Alex  
XU Luc



# Releases



---

 Version 1.0 : Début d'une version terminal (27/11/25)

---

 Version 2.0 : Version terminal opérationnelle (08/12/25)

---

 Version 3.0 : Début de la version graphique (23/12/25)

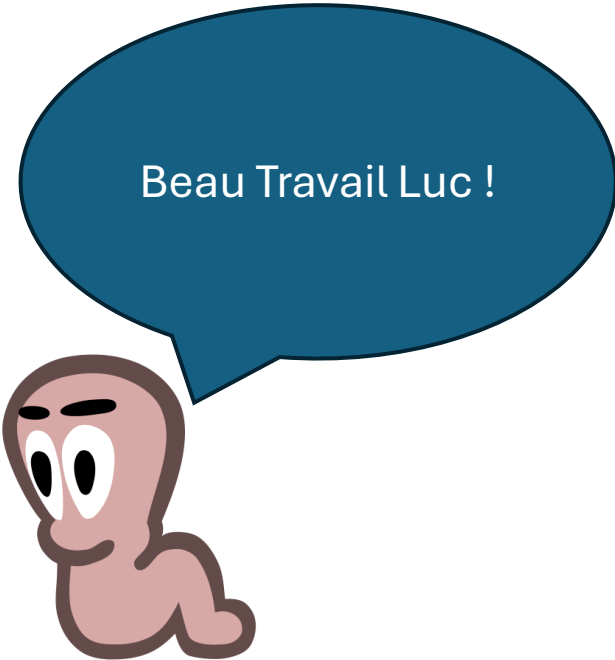
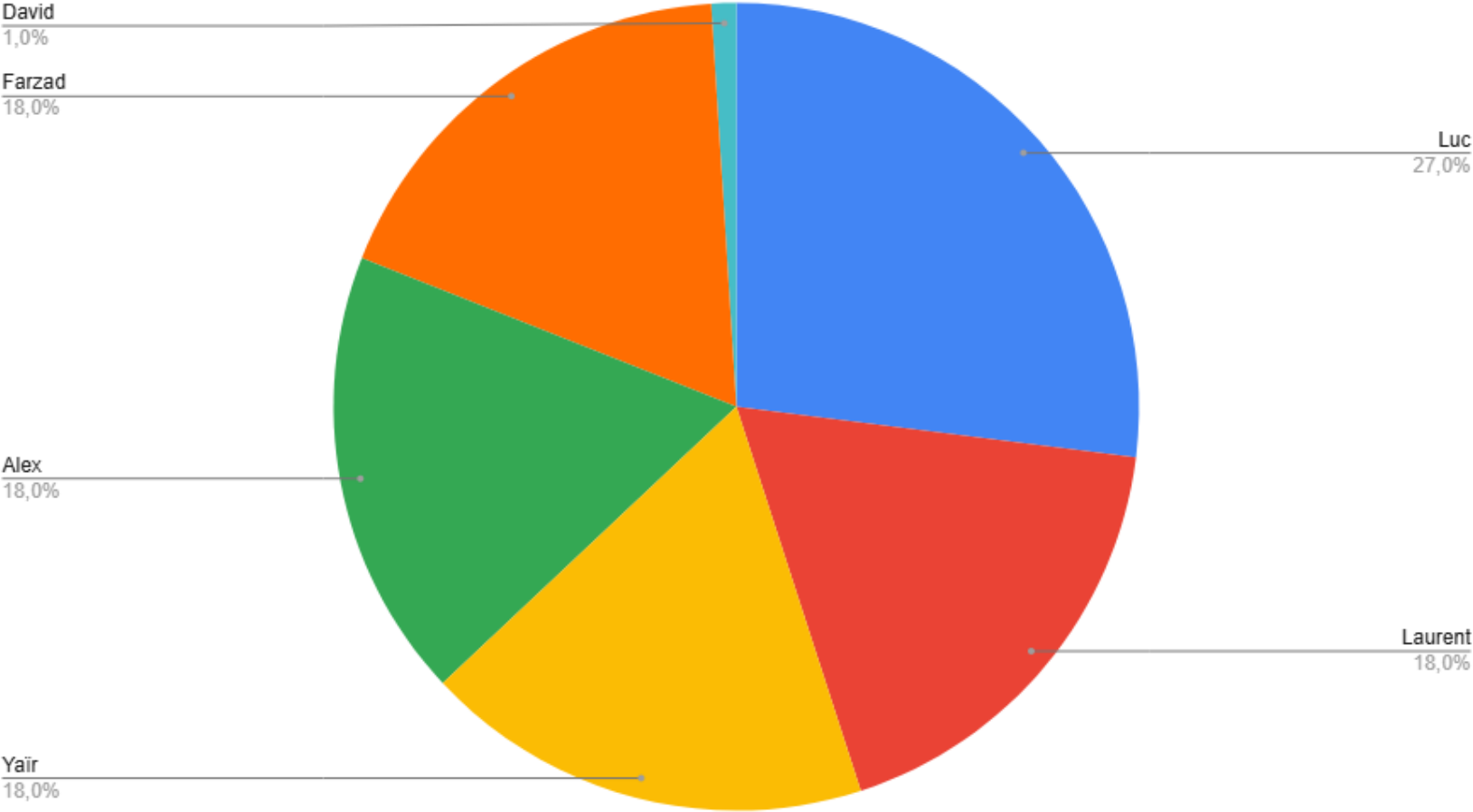
---

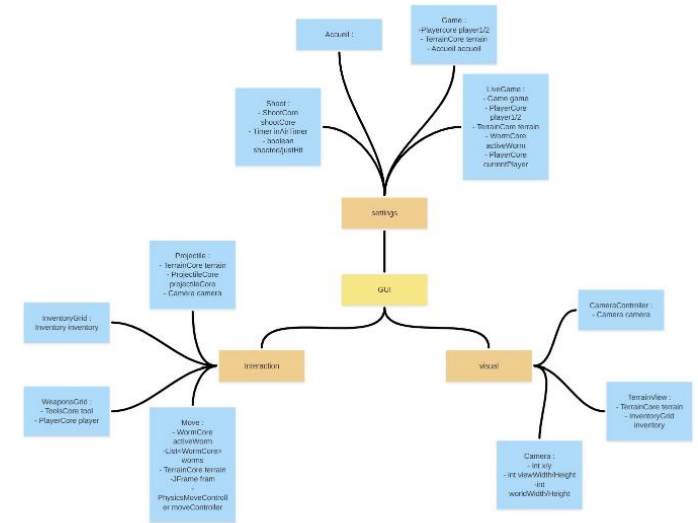
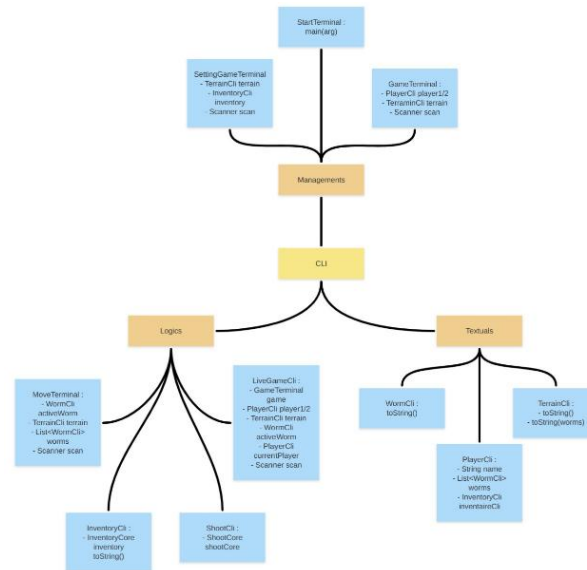
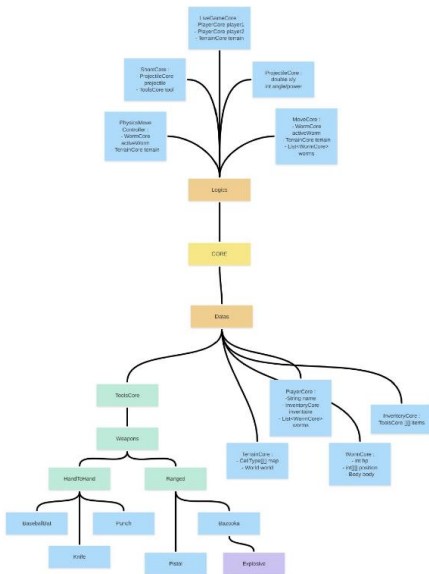
 Version 4.0 : Approfondissement de la version graphique (30/12/25)

---

 Version 5.0 : Finalisation + Sauvegarde (12/01/26)

Contribution estimée





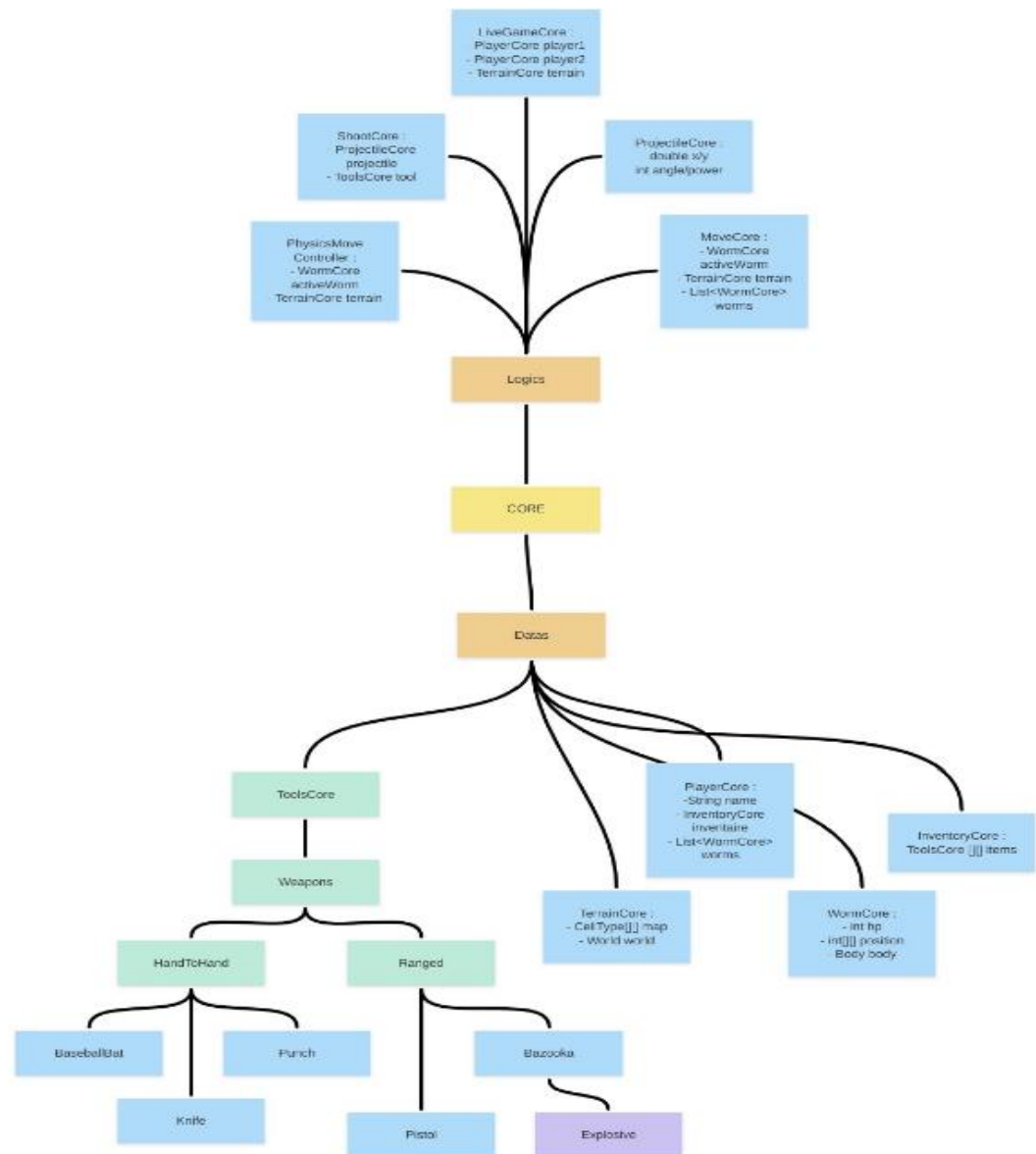
Code

CLI <= CORE => GUI

# Core

Code commun aux  
deux versions

Code



# Cli

## Version terminale

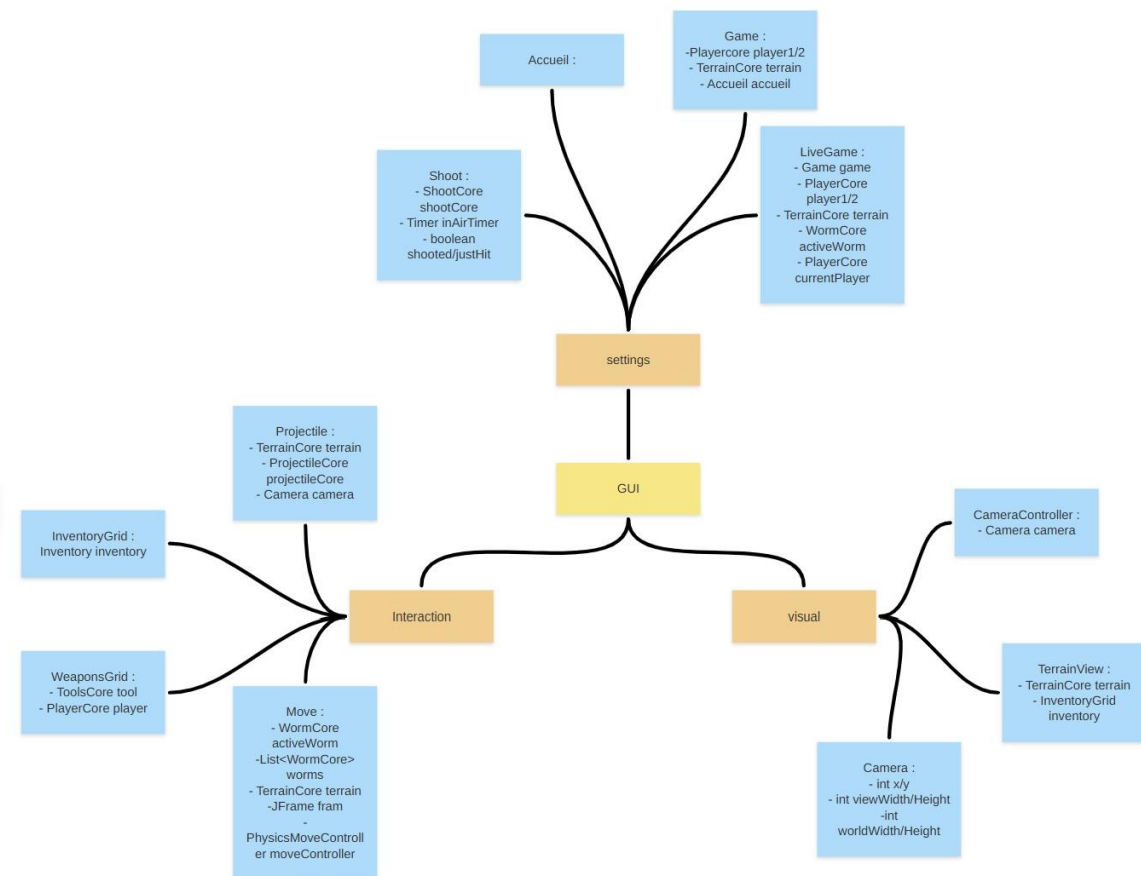
Code



# Gui

## Version graphique

Code







# Bibliothèques utilisées

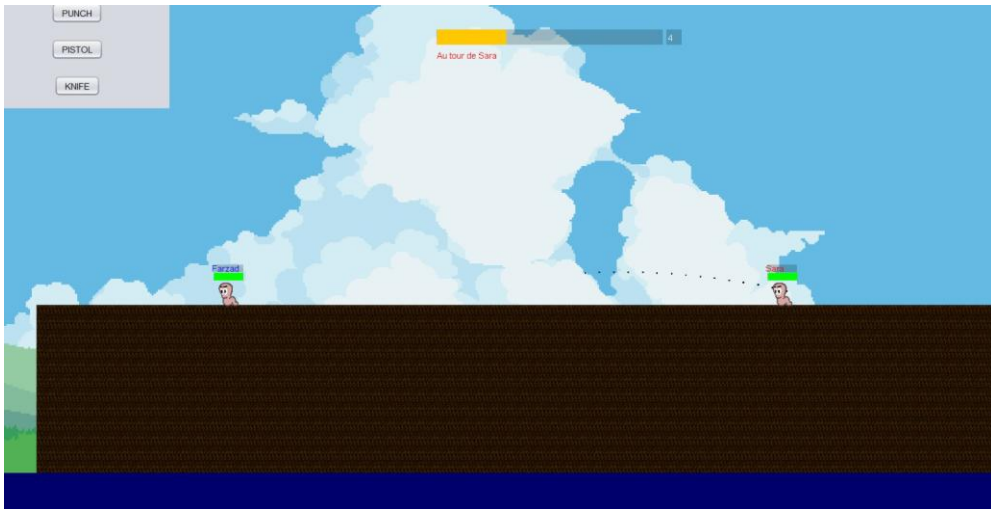
JBox2D  
Physic engine

Java Swing

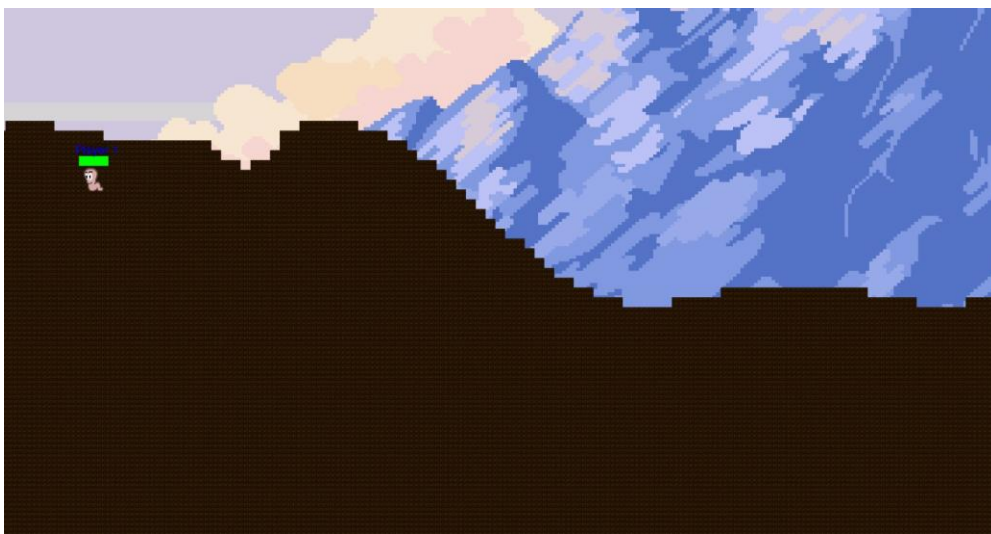


**JACOCO**  
Java Code Coverage



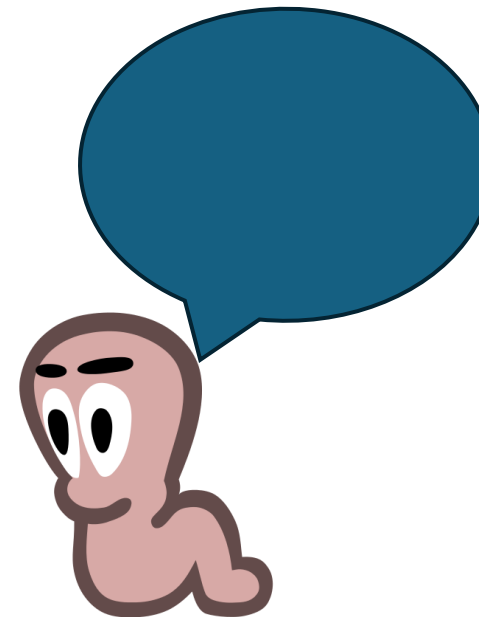


Bug de tir



Bug de la gestion de la physique après chargement de sauvegarde

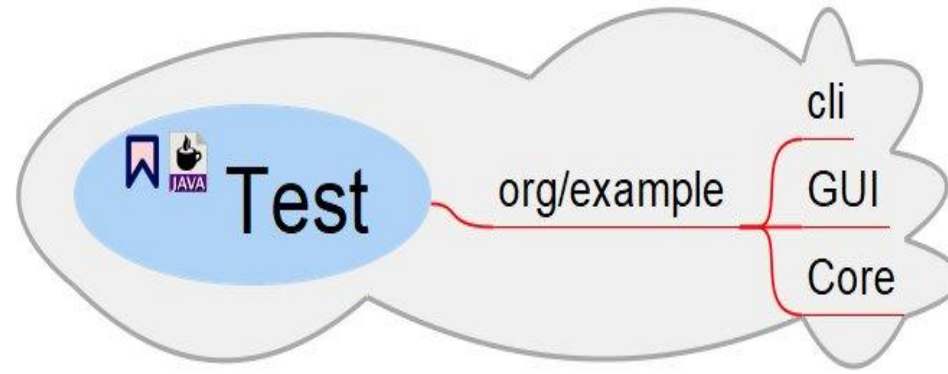
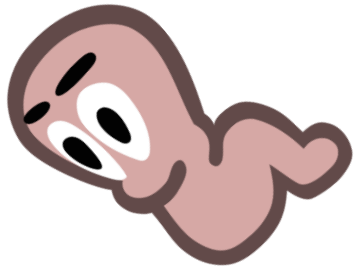
# Bugs



Bug d'importation de bibliothèque

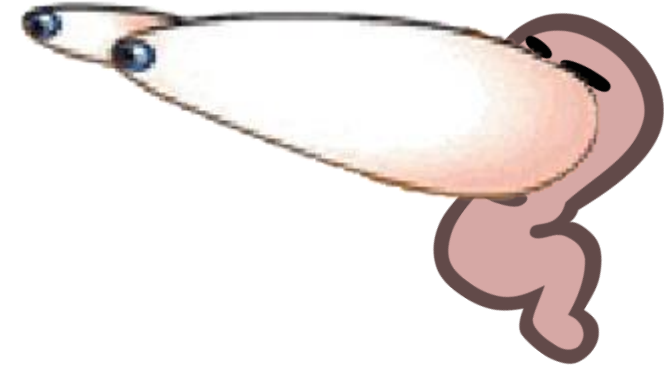
# Liste non-exhaustive d'autres bugs :

- Saut de tour
- Arme au corps à corps considéré comme un tir
- L'affichage de l'inventaire
- Continuité de déplacement du worm
- Suppression des projectiles à la fin du timer



# Tests

```
ShootTest > testShootAttack_MISS() PASSED
ShootTest > testCheckCollision_null_ranged() PASSED
ShootTest > testCheckCollision_HIT_explode() PASSED
ShootTest > TestAutoPunch() PASSED
ShootTest > testCheckCollision_OUTOFBAND() PASSED
ShootTest > TestShootAttack_NOAMMO() PASSED
ShootTest > testCheckCollision_MISS() PASSED
ShootTest > testCheckCollision_Null() PASSED
ShootTest > testShootAttack_HIT() PASSED
ShootTest > testShootResultGetters() PASSED
ShootTest > testAttack_OUTOFBOUNDS() PASSED
TerrainCoreTest > testSetAndGetCellType() PASSED
TerrainCoreTest > testGenerateFlatMap() PASSED
TerrainCoreTest > testIsWaterAndIsSoil() PASSED
TerrainCoreTest > testIsWorm() PASSED
TerrainCoreTest > testDestroyCell() PASSED
```



# Avis

- Charge de travail extrêmement importante
- Stress conséquent à cause des problèmes de pipelines
- Prévisions pour les sprints qui ne coïncident pas avec les résultats (charge de travail souvent sous-estimée)
- Très formateur et rigoureux
- 'Touche-à-tout' avec la gestion des scripts (gitlab, gradle,...) en plus du code brut

Place aux questions