



Dossier Complet du projet Tutoré

Les Seigneurs du Temps

Tom DARAS

Lucas RAMANANARIVO

Etienne CHEVROLLIER

Lothaire GUÉE



Table des matières

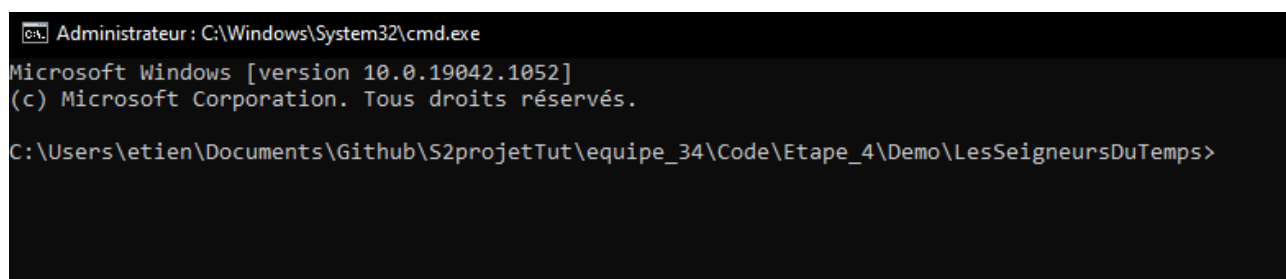
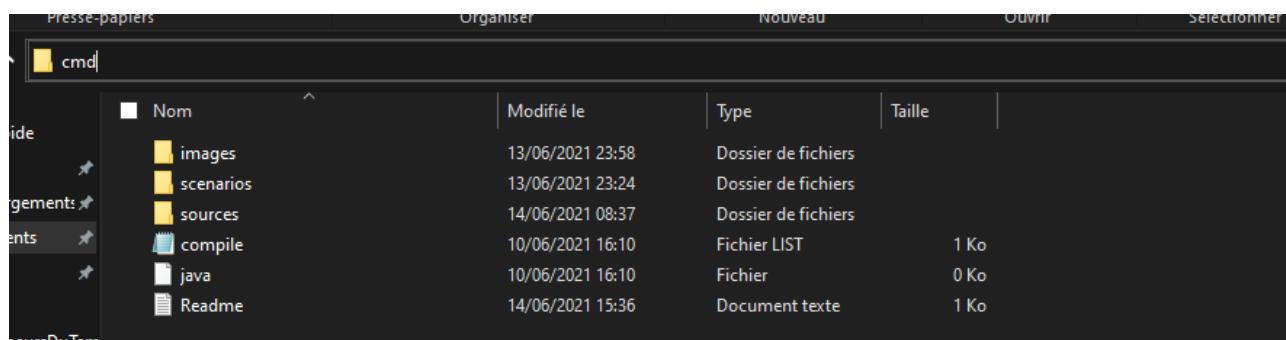
Les prérequis	3
Les étapes	3
Explication rapide sur le fonctionnement de l'application	6
Diagramme UML	8
Partie Métier	8
Partie IHM	9
Scénario A	10
Scénario B	13
Scénario C	17
Gantt	19
Commentaires personnels	22

Les prérequis

- Un ordinateur sous Windows ou Linux.
- Le JDK installé et les fichiers de notre application.

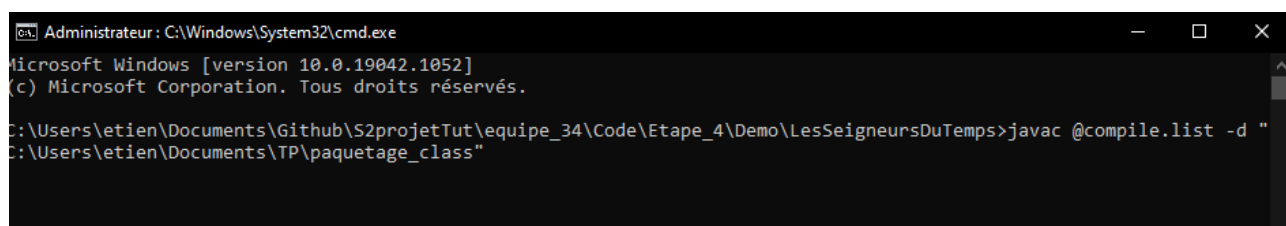
Les étapes

- Vous devez lancer une invite de commande dans le dossier /LesSeigneursDuTemps/, par exemple sur Windows en tapant cmd dans la barre de chemin d'accès, puis en appuyant sur la touche entrée



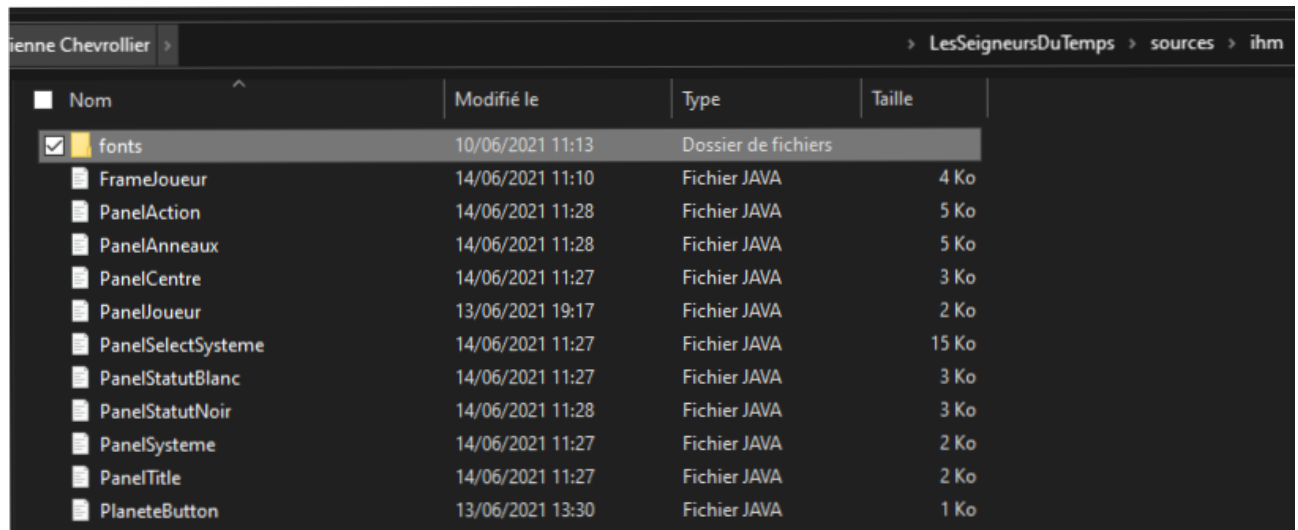
- Pour compiler le programme lancer la commande :
javac @compile.list -d [votre répertoire de paquetage_class]

Du côté de l'ordinateur d'Etienne, cela donne ceci :



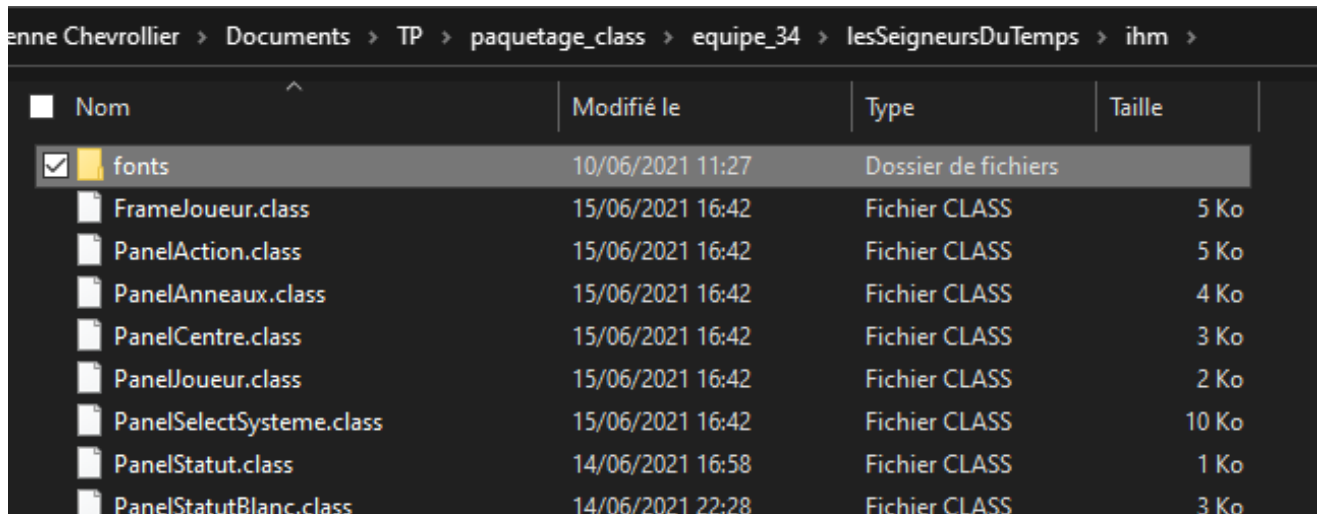


- Puis, placez le dossier fonts qui se trouvent dans LesSeigneursDuTemps/sources/ihm/



Nom	Modifié le	Type	Taille
fonts	10/06/2021 11:13	Dossier de fichiers	
FrameJoueur	14/06/2021 11:10	Fichier JAVA	4 Ko
PanelAction	14/06/2021 11:28	Fichier JAVA	5 Ko
PanelAnneaux	14/06/2021 11:28	Fichier JAVA	5 Ko
PanelCentre	14/06/2021 11:27	Fichier JAVA	3 Ko
PanelJoueur	13/06/2021 19:17	Fichier JAVA	2 Ko
PanelSelectSysteme	14/06/2021 11:27	Fichier JAVA	15 Ko
PanelStatutBlanc	14/06/2021 11:27	Fichier JAVA	3 Ko
PanelStatutNoir	14/06/2021 11:28	Fichier JAVA	3 Ko
PanelSysteme	14/06/2021 11:27	Fichier JAVA	2 Ko
PanelTitle	14/06/2021 11:27	Fichier JAVA	2 Ko
PlaneteButton	13/06/2021 13:30	Fichier JAVA	1 Ko

- dans le dossier IHM issu du paquetage_class récemment créé (/equipe_34/ihm/)



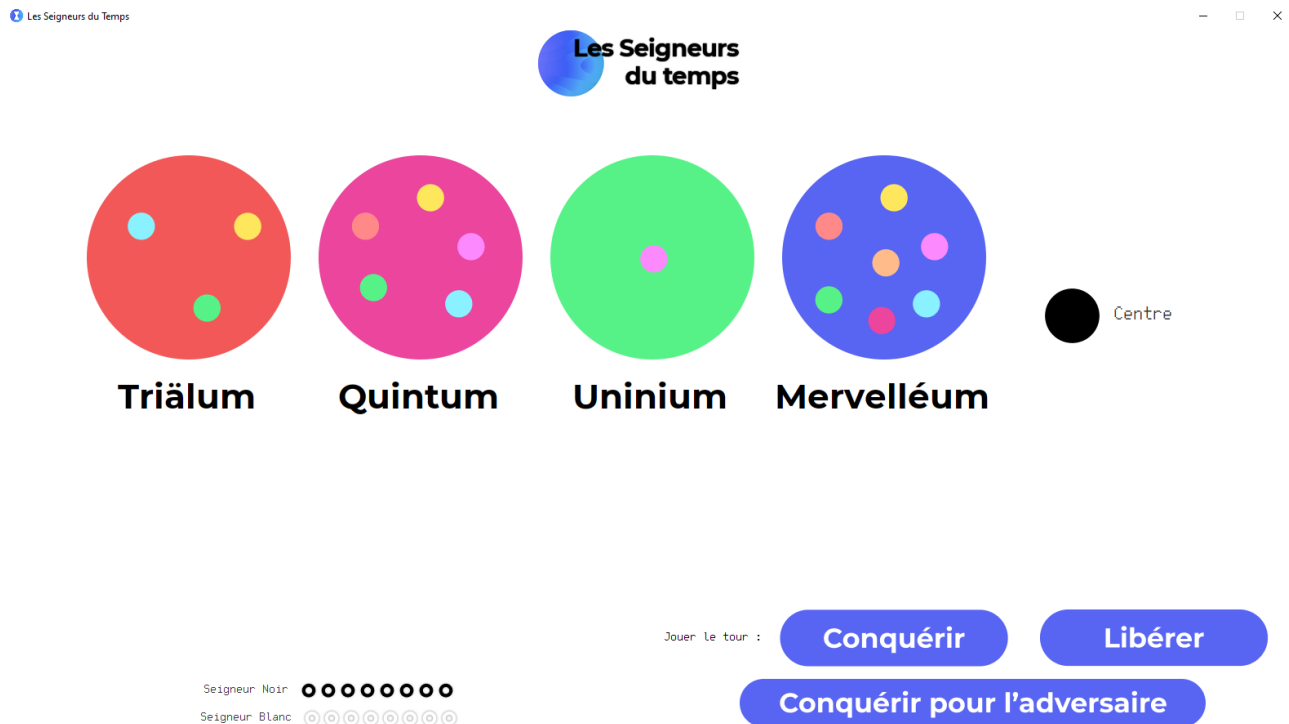
Nom	Modifié le	Type	Taille
fonts	10/06/2021 11:27	Dossier de fichiers	
FrameJoueur.class	15/06/2021 16:42	Fichier CLASS	5 Ko
PanelAction.class	15/06/2021 16:42	Fichier CLASS	5 Ko
PanelAnneaux.class	15/06/2021 16:42	Fichier CLASS	4 Ko
PanelCentre.class	15/06/2021 16:42	Fichier CLASS	3 Ko
PanelJoueur.class	15/06/2021 16:42	Fichier CLASS	2 Ko
PanelSelectSysteme.class	15/06/2021 16:42	Fichier CLASS	10 Ko
PanelStatut.class	14/06/2021 16:58	Fichier CLASS	1 Ko
PanelStatutBlanc.class	14/06/2021 22:28	Fichier CLASS	3 Ko

- Enfin, pour exécuter :

```
java equipe_34.lesSeigneursDuTemps.Controleur
```



Si l'application se lance normalement on obtiendra quelques choses comme ceci :



Pour lancer avec les tests, il suffit d'exécuter le programme en ajoutant en paramètre, le nom d'un fichier .data préalablement placé dans le dossier LesSeigneursDuTemps/scenarios/

```
java equipe_34.lesSeigneursDuTemps.Controleur [nom du test]
```

Par exemple :

```
java equipe_34.lesSeigneursDuTemps.Controleur test1
```

Explication rapide sur le fonctionnement de l'application

Contexte : Vous êtes Seigneur Noir ou Seigneur Blanc.

Le but du jeu est simple, vous devez avoir conquis le plus de planètes possibles dans LE système se trouvant le plus proche du “Centre de la galaxie”. (Le système solaire le plus à droite sur l'IHM)



Le système le plus proche du centre est ici Triälum. Une fois que vous avez cliqué sur une planète d'un des quatre systèmes, vous avez la possibilité de faire trois actions.

Vous avez le choix entre :

Conquérir : Poser un des huit anneaux de votre barre en bas à gauche, sur une des planètes afin de la posséder. Ensuite le jeu échange le système de la planète sélectionné avec le système se trouvant à droite.



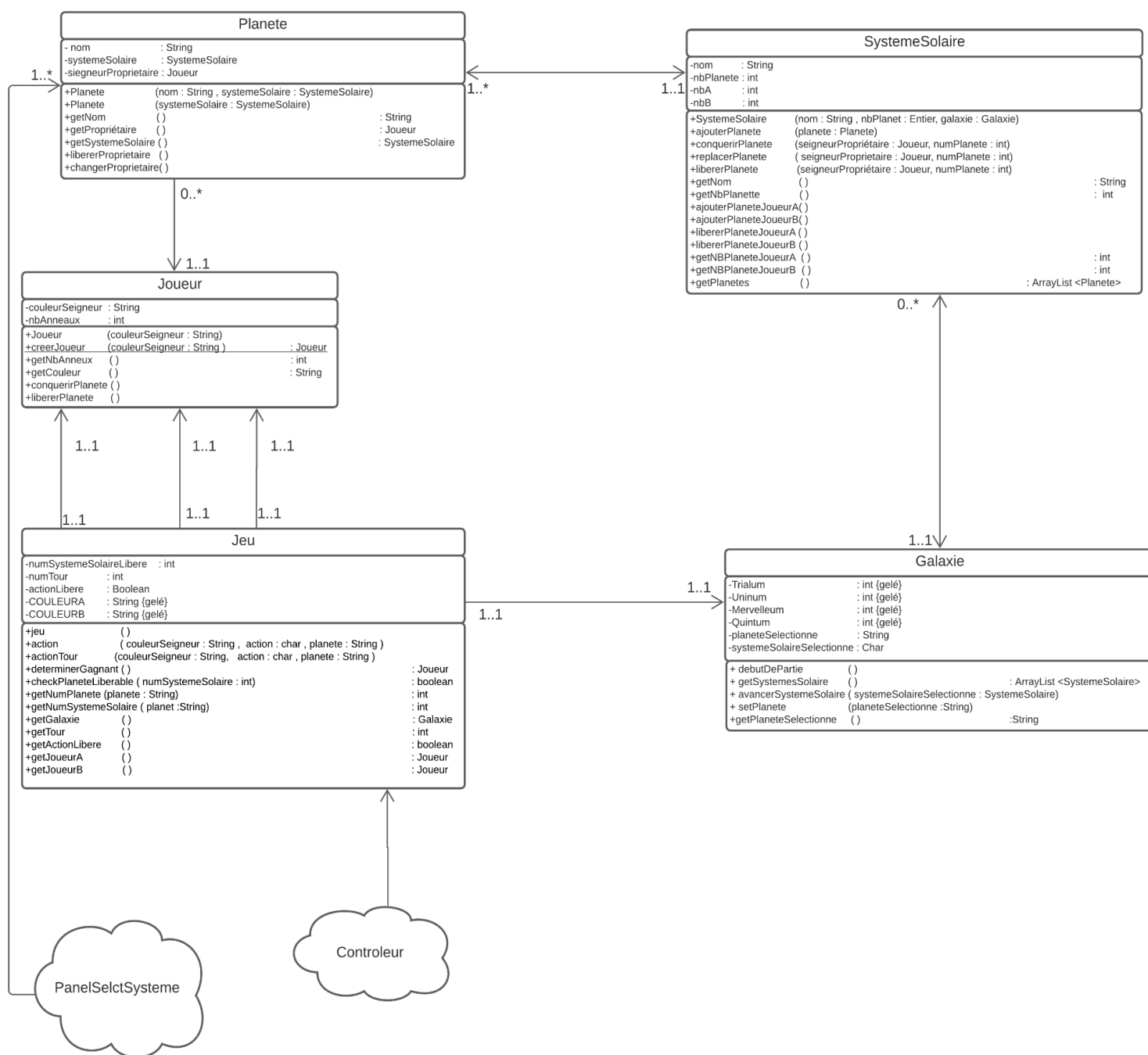
Libérer : Libérer une de vos planètes conquises et placer votre anneau récupéré de la libération, sur une planète dans un système solaire plus éloigné de la galaxie.

Conquérir pour l'adversaire : Poser un des huit anneaux de votre adversaire sur une planète choisie afin qu'il puisse la posséder. Ensuite le jeu échange le système de la planète sélectionné avec le système se trouvant à droite.

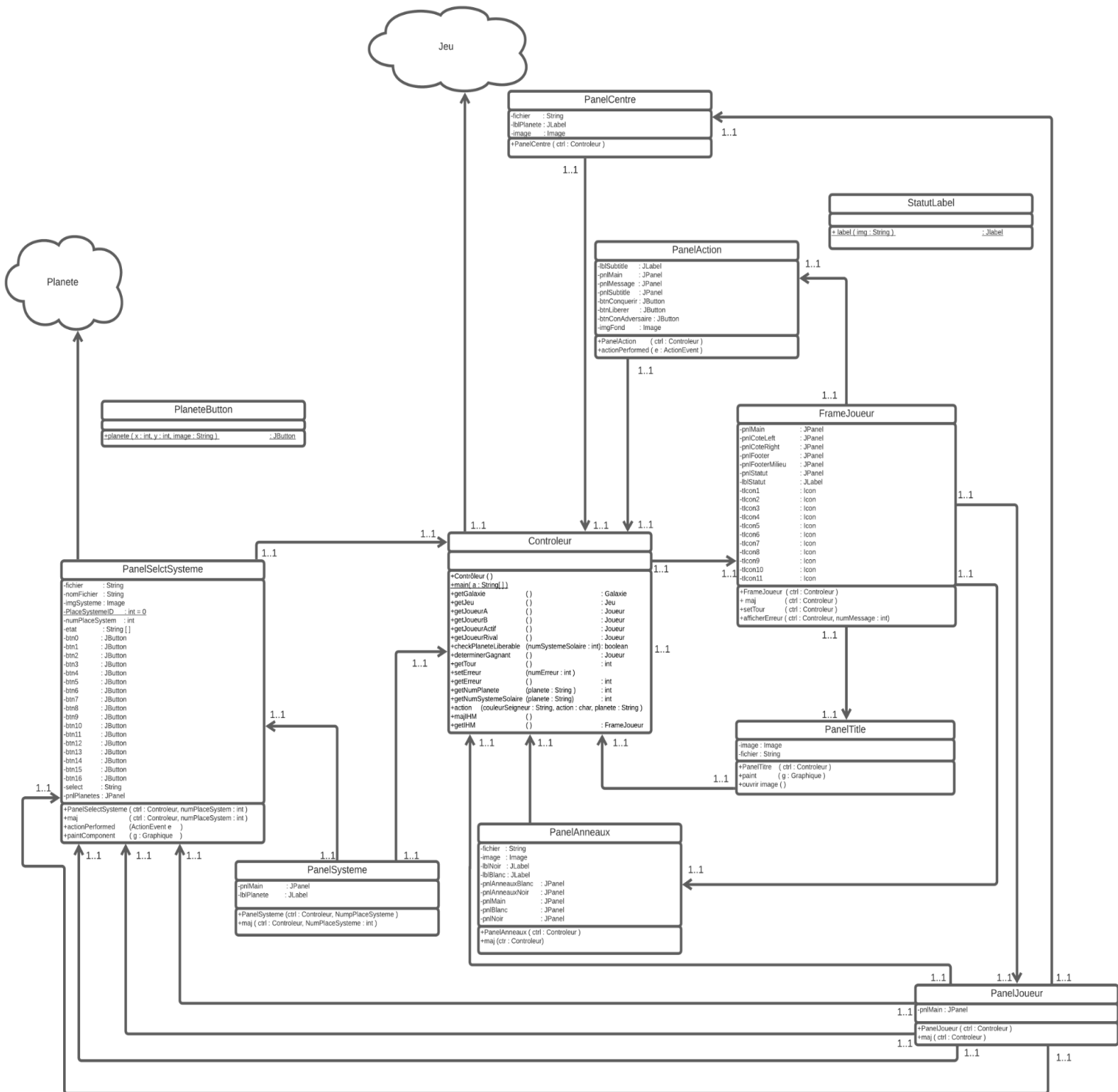


Diagramme UML

Partie Métier



Partie IHM





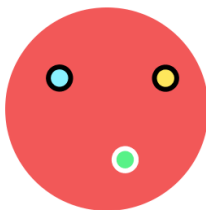
Scénario A

Sélection et Conquérir

Les Seigneurs du Temps

— □ ×

Les Seigneurs
du temps



Triälum



Uninium



Quintum



Mervelléum



Centre



C'est au tour du Seigneur Noir !

Choisissez la planète à conquérir !

Jouer le tour :

Conquérir

Libérer

Conquérir pour l'adversaire

Seigneur Noir ●●●●

Seigneur Blanc ○○○○



Test 1.1

L'utilisateur clique sur une planète dans le Système Solaire de "Quintum".



Test 1.2

L'utilisateur clique sur "Conquérir".



La planète a bien été conquise par le Seigneur Noir, son nombre d'anneaux a diminué et les systèmes solaires ont été déplacés : c'est au tour du Seigneur Blanc.

Test 1.3

L'utilisateur clique sur une planète déjà conquise par le Seigneur Noir.



Test 1.4

L'utilisateur clique sur "Conquérir".

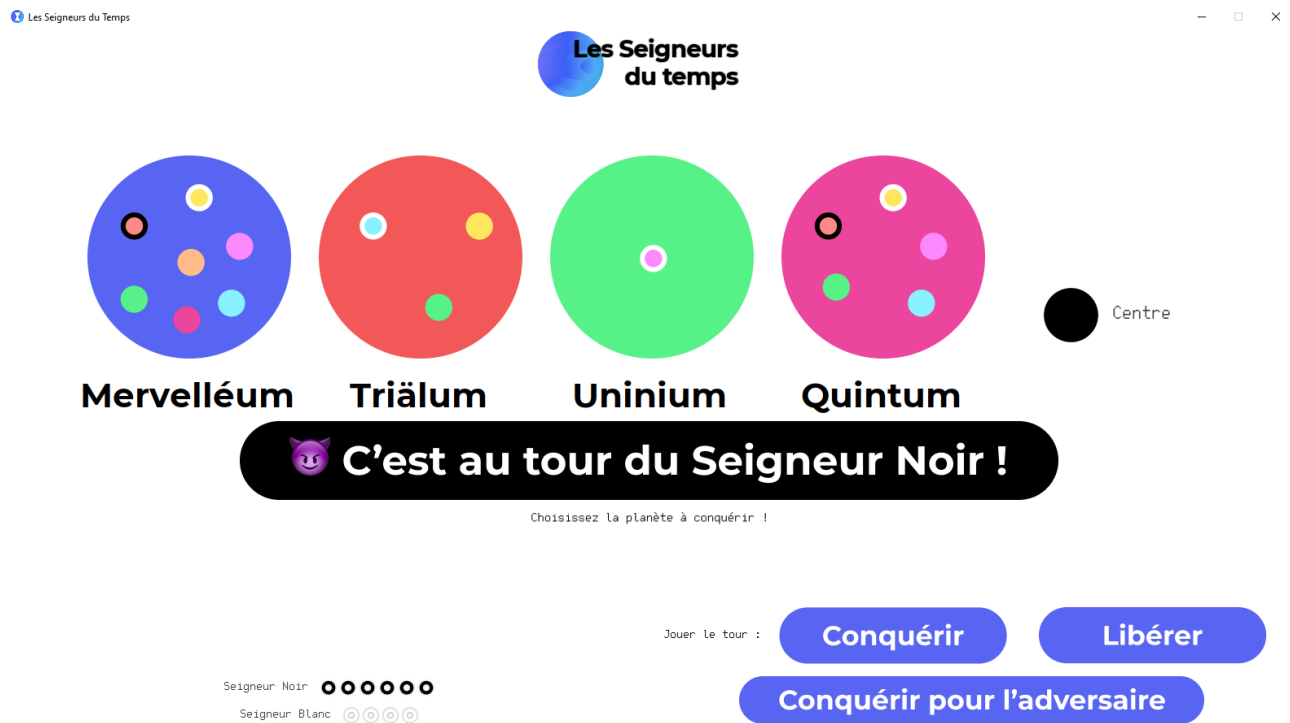


Un message d'erreur est affiché, il est impossible de conquérir une planète déjà conquise.



Scénario B

Libérer une planète





Test 2.1

L'utilisateur clique sur une planète dans le Système Solaire de "Quintum", sur une planète déjà prise par le Seigneur Noir puis clique sur "Libérer".



La planète sélectionnée a bien été libérée, le nombre d'anneaux du seigneur Noir a augmenté..

Test 2.2

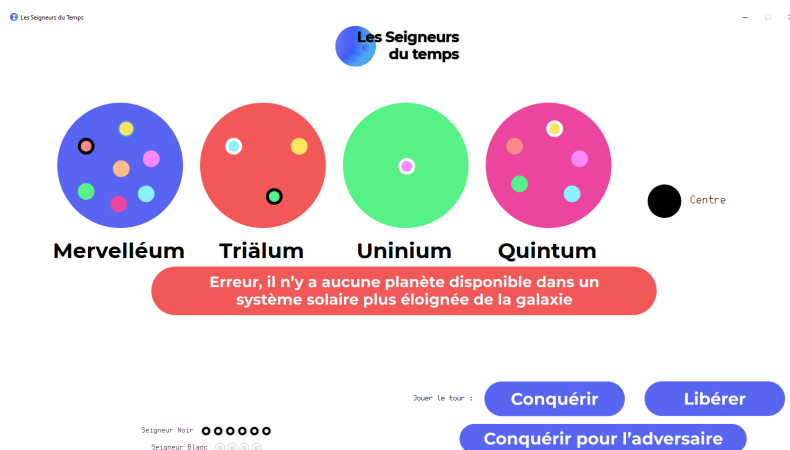
L'utilisateur clique sur une planète libre dans le Système Solaire de "Triälum" puis clique sur "Conquérir".



La planète a bien été conquise, le nombre d'anneaux du seigneur Noir a diminué. Les forces étant équilibrées, les systèmes solaires ne se déplacent pas.

Test 2.3

L'utilisateur clique sur la planète déjà prise par le Seigneur Blanc dans le Système Solaire de "Quintum" puis clique sur "Libérer".



Étant donné que "Mervelléum" est le système solaire le plus éloigné de la galaxie, il n'est pas possible d'équilibrer les forces pour conquérir une planète plus éloignée, un message d'erreur est donc affiché.

Test 2.4

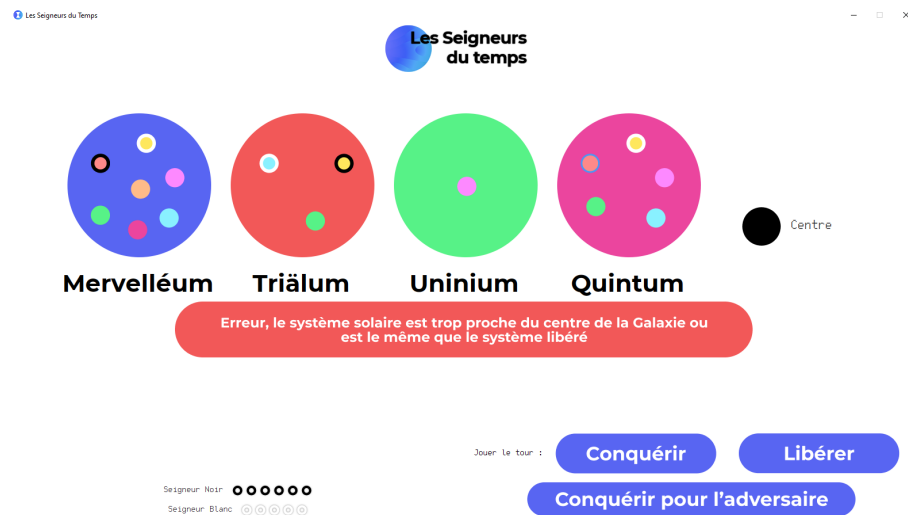
L'utilisateur clique sur la planète libre du Seigneur Blanc dans le Système Solaire de "Uninium" puis clique sur "Libérer".





Test 2.5

L'utilisateur clique sur une planète libre de "Quintum" puis clique sur "Conquérir".



Étant donné que Quintum est un système solaire plus proche de la galaxie que Uninium, il n'est pas possible d'équilibrer les forces pour conquérir cette planète, un message d'erreur est donc affiché.



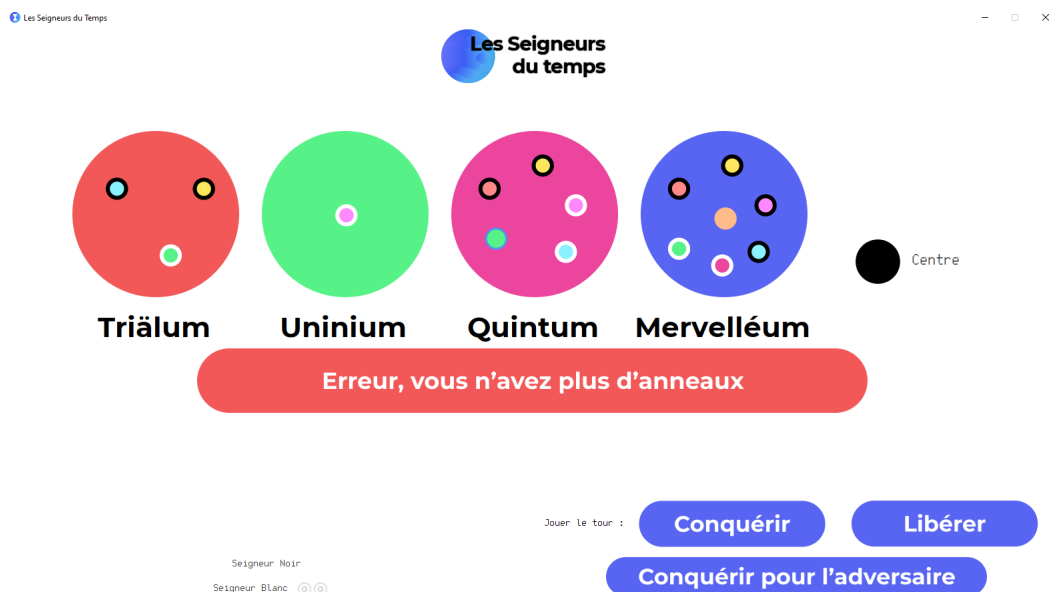
Scénario C

Conquérir pour l'adversaire et fin de partie



Test 3.1

L'utilisateur clique sur la dernière planète dans le Système Solaire de "Quintum", et clique sur "Conquérir", cependant le seigneur noir n'a plus d'anneaux.



Test 3.2

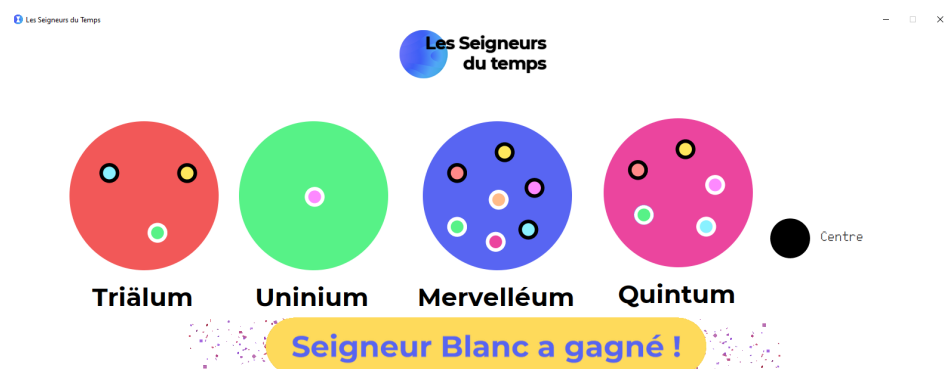
L'utilisateur clique sur la dernière planète dans le Système Solaire de "Mervelléum", et clique sur "Conquérir pour l'adversaire".



Étant donné que "Conquérir pour l'adversaire" ajoute l'anneau de l'adversaire sur la planète. La dernière planète de Mervelléum appartient donc au seigneur Blanc.

Test 3.3

L'utilisateur clique sur la dernière planète de Quintum en tant que Seigneur Blanc et gagne la partie. Puisque le système le plus proche du centre est celui avec le plus de planètes blanches.





Gantt

Projet Tutoré S2 équipe 34		10 juin 2021
		http://ProjetTutoréS2Equipe34
Chef de projet		
Dates du projet	7 juin 2021 - 15 juin 2021	
Avancée	0%	
Tâches	12	
Ressources	4	

Projet Tutoré S2 équipe 34		10 juin 2021
Ressources		3
Nom	Rôle par défaut	
Tom Daras	Participant	
Lothaire Guée	Participant	
Lucas Ramanarivo	Participant	
Etienne Chevrollier	Participant	



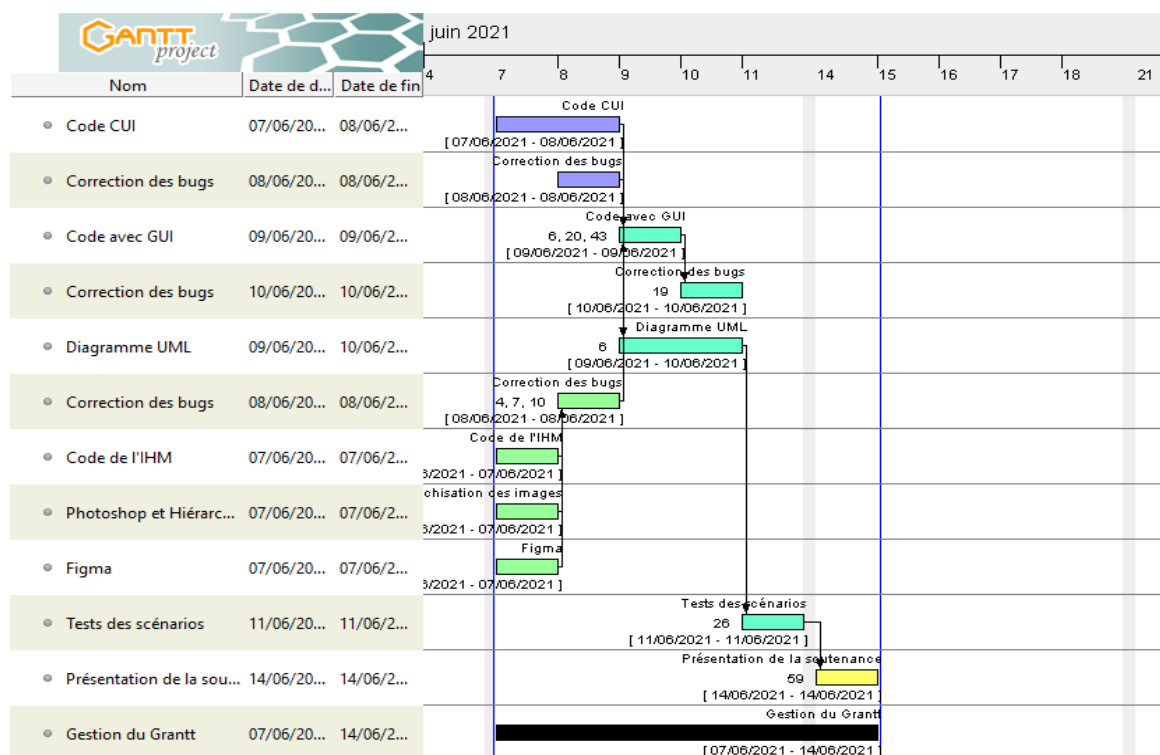
Projet Tutoré S2 équipe 34

10 juin 2021

Tâches

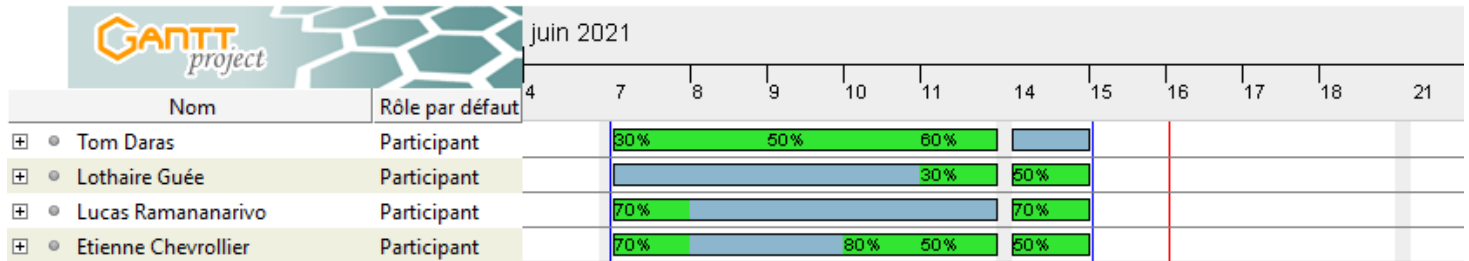
2

Nom	Date de début	Date de fin
Code CUI	07/06/2021	08/06/2021
Correction des bugs	08/06/2021	08/06/2021
Code avec GUI	09/06/2021	09/06/2021
Correction des bugs	10/06/2021	10/06/2021
Diagramme UML	09/06/2021	10/06/2021
Correction des bugs	08/06/2021	08/06/2021
Code de l'IHM	07/06/2021	07/06/2021
Photoshop et Hiérarchisation des images	07/06/2021	07/06/2021
Figma	07/06/2021	07/06/2021
Tests des scénarios	11/06/2021	11/06/2021
Présentation de la soutenance	14/06/2021	14/06/2021
Gestion du Grantt	07/06/2021	14/06/2021



10/06/2021

20/25





Commentaires personnels

Commentaire de groupe :

Notre équipe se sentais en confiance au premier aspect du sujet, hélas au fur et à mesure de l'avance de la partie code nous avons rencontré plusieurs difficultés, sur les petites subtilités des règles, mais tout c'est finalement bien déroulé.

Bien qu'un petit délai supplémentaire aurait été sûrement utile pour optimiser certaines parties et ajouter des améliorations comme un compteur de temps, des animations ou une fenêtre pour les règles du jeu.

Nous pensons avoir assez bien réussi à nous adapter aux nouvelles façons de travailler notamment entre le Git et le présentiel, et malgré quelques discordes aux sains du groupe sur l'implication, l'efficacité et la présence de chacun.

Grâce à ce projet, nous avons pu nous rendre compte de tout le travail nécessaire qui n'est pas visible au premier abord comme la gestion du temps, la répartition des taches de chacun en fonction de nos forces, mais également la capacité à s'adapter en cas de problème majeur. De plus, on a pu constater que la mise en commun de différents travaux comme pour faire la liaison entre l'IHM et la partie métier n'était pas forcément simple, mais permet de faire un point sur le travail fait et prendre connaissance de ce qui a été fait par nos camarades.



Étienne (Développement Java Orienté Objet) :

Le projet tutoré m'a permis de réellement mettre en pratique mes connaissances en Java, et même plus particulièrement le développement de la partie dynamique du programme que je ne maîtrisais que très peu. En effet, je n'ai pas particulièrement brillé lors des DS Machines d'IHM et de "Bases de programmation", mais dans un contexte plus long comme un projet et avec un accès à Internet pour corriger certaines erreurs, je me retrouve bien plus efficace.

J'ai construit la grande majorité de la partie métier et la totalité de la partie dynamique IHM. Au vu de la charge de travail effectuée, je suis très satisfait du résultat.

J'ai plutôt l'habitude de travailler en équipe puisque je travaille sur divers projets en dehors de cours, ce n'est donc pas particulièrement pour moi un exercice difficile, c'est même quelque chose que j'apprécie.

Là où le projet a été extrêmement formateur et plus ardu, c'est dans le fait de ne pas perdre patience quand le programme ne fonctionne pas comme on l'espérait. Ce qui arrive très souvent au regard de notre niveau d'expérience en programmation. Rester patient, se laisser du temps pour reprendre plus tard si besoin et tester chaque recoin de son programme sont des étapes nécessaires lors d'un projet néanmoins avec le temps et l'expérience, des automatismes se créent et il devient plus facile de régler ce genre d'erreurs.

Lothaire (Graphiste + UI, Développeur IHM) :

Avec le projet "Seigneur du temps" et ayant des penchants pour le graphisme, j'ai décidé de proposer ma vision graphique au groupe et j'ai dû me confronter à devoir faire un design qui plaît au groupe entier.

Cependant, ce projet m'a apporté deux contraintes en matière de design, il a fallu que : premièrement ce design soit élégant, et deuxièmement que ce design soit le plus simple et lisible possible afin de l'adapter en IHM (Interface Homme-Machine) sur Java rapidement et proprement.

J'ai donc opté pour une interface très minimaliste (style Material) avec principalement des formes simples et rondes, accompagnées d'une ombre portée, ainsi qu'une couleur dominante : un bleu qui représente la galaxie.



Ce fut aussi l'occasion de me confronter à un projet d'IHM plus gros que d'habitude, et surtout à construire en groupe. Je suis généralement un élève assez moteur dans ce type de projets, ce dernier m'a donc apporté une plus grande expérience en développement d'IHM, mais aussi à y voir certaines limites sur le langage de programmation Java.

Enfin, j'ai pu approfondir une utilisation de Git en ligne de commande suite aux initiations TP, contrairement à mes projets personnels avec l'interface IHM de GitHub.

Lucas (Développement Java Orienté Objet) :

Ce projet a vraiment permis de prendre conscience de mon niveau en programmation java et en IHM, et malgré certaine difficulté durant l'année je me rends compte qu'avec un peu de temps, je suis tous a fait capable de réaliser à peu près la même chose que n'importe qui, avec cela j'ai également rattrapé certaine de mes lacunes.

J'ai surtout travaillé sur la partie métier avec un de mes camarades, un peu d'IHM quand de l'aide été nécessaire et fait énormément de débogage.

Le travail de groupe est pour moi une bonne chose, car il nous permet de régler généralement les problèmes plus facilement en déléguant le travail ou en s'y penchant a plusieurs dessus. Cela permet aussi de travailler simultanément sur des fichiers différent tous en gardant un œil sur ce qui a été fait grâce à GIT.

Et pour finir, je pense que le fait que l'on soit en présentiel nous a pour la plupart vraiment permis de donner le meilleur de nous même lors de ces intenses semaines de travail.

Tom (Planning Gantt + soutenance) :

Cet exercice a été extrêmement bénéfique pour moi, car j'ai pu voir que même avec tous les outils nécessaires j'ai des limites sur quelques sujets. Comme dit précédemment j'ai commencé au début de la création de code puis je me suis tourné vers tout ce qui est diagrammes, planning et soutenance.

Le défaut que j'ai eu à ce moment-là est de ne pas avoir été attentif au code qui était en train d'être fait, ce qui a amené plus tard à une confusion, car il



manquait l'application d'une règle du jeu que je connaissais. J'aurais pu m'en rendre compte et en informer les autres.

Je peux rajouter que je n'ai pas suffisamment été efficace, surtout pour la soutenance qui lors de sa création a subi beaucoup de retours en arrière. J'aurai dû aussi plus soutenir mes camarades de temps en temps durant la programmation qui repose plus sur des résolutions de problèmes, et donc peut stagner en cas de saturation des programmeurs.

Après, ce code nous a forcé à aller chercher des commandes que l'on n'a jamais vu en cours ce qui est normale quand on code, mais c'est une première que ce soit autant le cas, donc vu que ça arrivera encore à l'avenir je devrais automatiser la recherche de commande afin d'être là en cas de besoin ainsi que d'être plus efficace individuellement.