



UFR d'Informatique

Université Paris Diderot - UFR Informatique
Bâtiment Sophie Germain, 8 place Aurélie Nemours
UFR Informatique 3ème étage, 75013 Paris
Tél. +33 (0)1 57 27 68 90
www.informatique.univ-paris-diderot.fr

Licence 3 Informatique 2015 - 2016

Projet CPO5

Jeu de la vie

Enseignants

Victor MARSAULT
victor.marsault@gmail.com
Aldric DEGORRE
aldric.degorreg@liafa.univ-paris-diderot.fr

Étudiants

Meriem FEKIH AHMED
fekihahm@informatique.univ-paris-diderot.fr
Souleymane DIALLO
diallos@informatique.univ-paris-diderot.fr

Université Paris Diderot - UFR Informatique

L3 Informatique 2015 - 2016

Version du 16 novembre 2015

Table des matières

1	Jeu de la vie	4
1.1	Contenu du rendu	4
1.2	Exécution du jeu	4
1.2.1	make	4
1.2.2	make run	4
1.2.3	make window	4
1.2.4	make clean	4

Jeu de la vie

1.1 Contenu du rendu

- Fichiers sources : Classes, interfaces...
- Makefile : pour compiler le code et exécuter le jeu en mode terminal ou en mode interface (interface graphique)
- Un rapport expliquant comment exécuter le jeu

1.2 Exécution du jeu

1.2.1 make

make : compile l'ensemble des fichiers sources (.java)

1.2.2 make run

make run : exécute le jeu en mode terminal (console). Il existe un jeu de tests sur les variantes. A l'exécution de make run un menu propose d'exécuter une des variante du jeu. Pour augmenter la taille de la grille se référer à la classe : MainJeuDeLaVie (de base la grille est de taille 10x10).

1.2.3 make window

make window : sert à lancer l'interface graphique du jeu de la vie. Pour exécuter le jeu, il sera nécessaire d'appuyer sur le bouton run de l'interface. Pour apporter des changements sur le type de cellule, il faut se référer à la classe : IGJeuDeLaVie (le constructeur).

Sur l'interface, on avait comme but d'ajouter un menu sur lequel on pouvait choisir une des variantes du jeu et de pouvoir choisir la taille de la grille. Le temps ne nous a pas permis d'aller au bout de nos objectifs.

1.2.4 make clean

make clean : sert à nettoyer le répertoire - à supprimer les fichiers .class.