

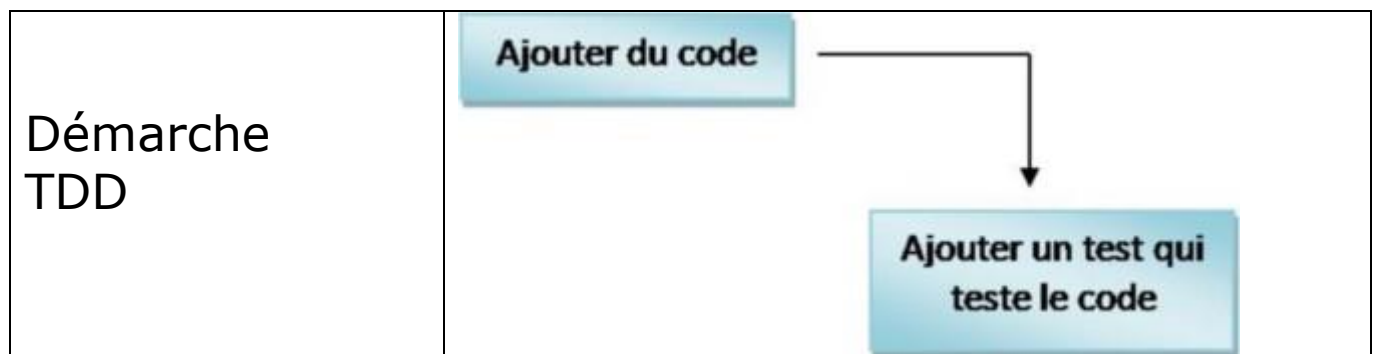
# Cahier de charges

## Contexte et définition du projet

Dans le cadre du cours de 2<sup>ème</sup>, « Développement informatique avancé : application », de la haute école EPHEC, nous avons du concevoir une application en Java qui nous permettra de développer nos compétences dans la matière. Le projet a duré 3 mois, et pendant ce temps, notre code devait être en permanente évolution par rapport aux nouvelles informations acquises durant le cours.

## Objectif du projet

Développer les compétences des membres du groupe pour la programmation dans le langage Java tout en suivant un démarche TDD.



Créer l'application Démineur pour qu'elle puisse être utilisée en réseau par deux utilisateurs, tout en respectant la structure MVC. Chaque joueur sera sur sa propre machine ayant comme simple objectif d'être le plus rapide des deux à finir la partie. La synchronisation se fera grâce aux notions de Socket. Tout le jeu sera visible en console mais aussi dans une interface graphique. Les deux vont fonctionner en synchronisation grâce au model MVC et au principe de thread.

## Description fonctionnelle des besoins

- Respecter l'architecture MVC avec deux interfaces utilisateurs (une interface console et une interface graphique)
- Comporter une communication Socket (les sockets seront vus au cours) OU une interaction JDBC avec une base de données (attention, les étudiants devront alors découvrir JDBC par eux-mêmes).
- Utiliser au moins une structure de données du framework Java Collection (HashMap, List, ...).

## Des livrables

Une fois le projet fini, vous aurez accès à une archive contenant un fichier exécutable, un dossier avec l'intégralité du programme et un mode d'emploi.

## Les outils

Le logiciel va être fait en Java, avec l'aide du logiciel Eclipse, donc comme cela est bien écrit dans le mode d'emploi, ces 2 logiciels sont indispensables pour le bon fonctionnement du fichier exécutable.

## Délais de réalisation

21 Décembre 2018