

Descriptif projet – Démineur JAVA
Développement informatique avancé
Orienté Applications

Résumé projet JAVA

Liens :

Lien de notre git : <https://github.com/MCroco/Java-Demineur>

Lien de notre wiki git : <https://github.com/MCroco/Java-Demineur/wiki>

Descriptif :

Dans le cadre du cours de 2^{ème}, « Développement informatique avancé : application », nous avons dû 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. Le but de ce projet est d'avoir une application qui suit le modèle MVC, qui utilise le concept de Socket, pour une connexion réseau et qui est bien claire et fonctionnelle.

Pour faire tout cela, nous avons décidé de faire un jeu de Démineur en réseau, avec un chat, trois niveaux de difficultés et des bonus.

Règles du jeu

- Premièrement, vous devez choisir la difficulté du jeu (facile - moyen - difficile). En fonction du niveau, la grille du jeu sera plus ou moins grande.
- Deuxièmement, vous disposez d'une grille contenant des mines cachées. En cliquant sur une case, vous connaissez le nombre de mines se trouvant dans les cases (8 au maximum) qui l'entourent. Le but du jeu est de détecter toutes les mines sans cliquer dessus.

Bonus

- Cliquez sur une bombe qui n'explose pas, comme une « seconde vie ».
- Quand on click sur une case vide, il y a moyen qu'une case avec une bombe soit dévoilée.

Déroulement du jeu

Dans notre jeu vous avez la possibilité de faire une multitude de choses vraiment intéressantes telles que discuter avec votre ami via notre chat, jouer avec lui et créer un esprit de concurrence bien bénéfique.

Les étapes :

1. Faire les réglages montrés dans le fichier « Mode d'emploi.pdf » pour la connexion avec votre partenaire
2. Mettre l'adresse IP de votre partenaire au début du jeu
3. Choisir votre niveau
4. « Start » pour commencer le jeu
5. Le premier qui démarre le jeu impose à l'autre son niveau
6. Le premier qui finit le jeu, gagne. L'autre joueur va savoir la fin du jeu via le chat.
7. Pour recommencer il faut appuyer sur stop, rechoisir le niveau de difficulté et attendre que l'autre joueur démarre aussi.