**Projet 2TL2 – Démineur**

Le groupe 14 est formé par :

HENRY Nathan

MIRICA Constantin

VANDEN HERREWEGEN Guillaume

Wiki GitHub :

<https://github.com/MCroco/Java-Demineur/wiki>

**Cahier de charges**

1 - Contexte et définition du projet

Dans le cadre du cours : « Développement informatique avancé : application », nous devons écrire une application en Java qui nous permettra de créer un jeu, «le démineur ».

2 - Objectif du projet

Développer les compétences des membres du groupe pour la programmation dans le langage Java.

Créer l’application de Démineur pour qu’elle puisse être utilisée en réseau par deux utilisateurs. Chaque joueur sera sur sa propre machine avec comme simple objectif d’être le plus rapide des deux à finir la partie. La synchronisation se fera grâce aux notions de Socket.

3 - Description fonctionnelle des besoins

— L’application doit respecter l’architecture MVC avec deux interfaces utilisateurs (une interface console et une interface graphique)

— L’application doit 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).

— L’application doit utiliser au moins une structure de données du framework Java Collection (HashMap, List, ...).

4 - Délais de réalisation

Avant les vacances de Noel.