**Projet 2TL2 – Démineur**

Notre groupe 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 de cours de « Développement informatique avancé : application » nous devons créer une application en Java qui nous permettra de créer un jeu de « démineur ».

2 - Objectif du projet

Développer les compétences des membres du groupe pour la programmation en Java.

Créer l’application de Démineur pour qu’elle puisse être utilisée en réseau par deux utilisateurs. Chacun jouera sur sa machine et au moment où l’un d’eux fini, le jeu s’arrête avec un message « Gagné » pour celui qui a gagné et « Perdu » pour l’autre. 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 fra-mework Java Collection (HashMap, List, ...).

4 - Délais de réalisation

Avant les vacances de Noel.