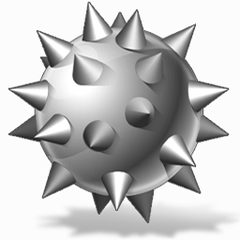
Projet Java



Le démineur



BENEZIT Luca

NOURRY Matthieu

Sommaire

Table des matières

[1. Introduction 3](#_Toc503393437)

[1.1 Présentation du Projet 3](#_Toc503393438)

[1.2 Objectifs du projet 3](#_Toc503393439)

[2. Analyse 4](#_Toc503393440)

[3. Réalisation 4](#_Toc503393441)

[3.1 Choix techniques 4](#_Toc503393442)

[4. Utilisation 4](#_Toc503393443)

[4.1 Mode d’emploi 4](#_Toc503393444)

[4.2 Configuration requise 4](#_Toc503393445)

[5. Conclusion 4](#_Toc503393446)

# Introduction

## Présentation du Projet

Pour finaliser le module M3105, Nous vous présentons un projet encadré dans lequel nous avons réalisé un démineur. Dans ce projet nous avons utilisé les différentes IHM que java nous propose pour arriver à nos fins. Pour le design et les fonctionnalités, nous nous sommes très largement inspirées du démineur de base présent sur Windows.

## Objectifs du projet

L’objectif à atteindre pour ce projet est bien sûr d’obtenir un jeu fonctionnel, mais aussi de se familiariser au langage java et ces différents objets. Nous cherchons aussi à obtenir une algorithmie optimisée et viable. Pour cela nous devons maitriser les classe d’IHM AWT et Swing qui nous permettrons d’obtenir un jeux simple d’utilisation et graphiquement appréciable.

# Analyse

# Réalisation

## Choix techniques

# Utilisation

## Mode d’emploi

Il suffit de lancée le programme, celui-ci affiche une fenêtre dans laquelle vous pouvez afficher les règles en cliquant sur A propos puis sur règles, vous pouvez aussi choisir votre difficulté en cliquant sur Partie. La partie se déroule comme un démineur classique vous avez une grille et il faut cliquer sur les cases, une fois celle-ci cliqué elle vous affiche le nombre de mines alentour, si la case cliquée et une mine c’est perdu. Le but est de découvrir toutes les cases qui ne sont pas des mines.

## Configuration requise

Processeur : Processeur de 1 GHz ou plus rapide ou SOC

RAM : 1 gigaoctet (Go)

Espace sur le disque dur : 100 Mo

Écran : 800x600

Logiciel : Java 8 ou supérieur

# Conclusion

## Bilan

## Optimisation possible

## Extensions possibles

Pour les améliorations que nous pouvons apporter à notre projet nous avons pensé à une sauvegarde de la partie en cours et donc une possibilité de la rechargé plus tard.

Nous avons aussi pensé a créé un Scoreboard pour que le joueur puisse se comparé à d’autres ou à ces scores précédents. Ce Scoreboard pourrait être couplet à un système d’inscription en ligne pour que plus de joueurs puisse se comparer.

Une génération aléatoire des grilles à aussi été envisagé.