P\_POO 320

Meron Essayas

Classe – FID1

Lieu - Lausanne

Durée - 32 périodes/8 semaines

Nom du chef de projet – Patrick Chenaux

Table des matières

[1 dESCRIPTION DE L’APPLICATION WEB dans son ensmeble 3](#_Toc188019491)

[a) Contenu fonctionnel 3](#_Toc188019492)

[2 Definition du perimetre etudie 3](#_Toc188019493)

[a) Délimitation du modèle à un sous-ensemble fonctionnel de l’application 3](#_Toc188019494)

[3 cas types d’utilisation 3](#_Toc188019495)

[a) Dans le cadre du périmètre étudie définir 3 à 4 cas typiques d’utilisation qui seront utilisés pour tester votre implémentation du modèle 3](#_Toc188019496)

[4 Modele conceptuel des donnees 3](#_Toc188019497)

[a) Schéma 3](#_Toc188019498)

[b) Description de toutes les entités répertoriées 3](#_Toc188019499)

[i. Description de l’identifiant 3](#_Toc188019500)

[ii. Description de tous les attributs 3](#_Toc188019501)

[iii. Description précise des cardinalités 3](#_Toc188019502)

[c) Descriptions des contraintes éventuelles 3](#_Toc188019503)

# dESCRIPTION DE L’APPLICATION

1. **Introduction**

La programmation orientée objet (OOP) en C# grâce au développement d'un petit jeu.

Développer un jeu avec un système de notation, une fonctionnalité à deux joueurs et une gestion des vies.

1. **Concepts OOP appliqués**

**Classes et objets** : comment les classes et les objets sont utilisés pour représenter les éléments du jeu.

**Héritage** : toute utilisation de l'héritage pour créer des sous-classes.

**Encapsulation** : comment les données et les méthodes sont encapsulées.

**Polymorphisme** : tout comportement polymorphe implémenté.

**Abstraction** : comment l'abstraction est réalisée dans le projet.

1. **Le projet**
2. J'ai créé la taille de la fenêtre qui est de 150 de largeur et 40 de hauteur.
3. J’ai créé une classe Tower et une classe People pour les deux tours et les deux personnes.