

Bataille Navale - TP5

Katleen Blanchet

katleen.blanchet@gmail.com

30 mai 2017

- ❶ Pour valider le projet, le jeu doit contenir en plus de sa version de **base**, un mode **client/serveur** et une **IA basique**. Tout autre ajout (interface graphique, IA plus recherchée, ...) est bien entendu pris en compte dans la note finale.
- ❷ Le code doit être **clair**, **commenté** et **robuste** (cas limites pris en compte). Il doit contenir des **tests unitaires**. Sa **structure** est également importante (utilisation de classes et séparation en plusieurs fichiers pour augmenter la clarté, éviter la redondance et favoriser la réutilisation du code).
- ❸ N'oubliez pas de créer un fichier **README** qui donne un bref aperçu du contenu du code et qui explique comment l'utiliser/le lancer.

11 juin 15h :

- Récupération du *code source* sur gitlab. Le dossier du projet doit être complet, plus aucune modification ne sera prise en compte après cette heure.

13 juin :

- *Rapport* « Analyse de la pratique » à fournir, où vous analyserez le déroulement de votre projet, ses facteurs de réussite et d'échec (4 pages).
- *Soutenance* de 20 minutes : présentation de 10 minutes où vous expliquerez votre démarche, vos choix et ferez une démonstration du jeu, suivie de 10 minutes de question.

- Code source : 30 %
 - Clarté du code, robustesse, structure, commentaires
 - Etat d'avancement du jeu (jeu de base, client/serveur, IA, interface graphique)
- Soutenance : 25 %
- Rapport : 20 %
- Déroulement des TPs : 25 %
 - Avancement durant les séances, mise à jour régulière du code sur GIT
 - Participation durant les séances