

Projet de POO 2021/2022

« Wargame »

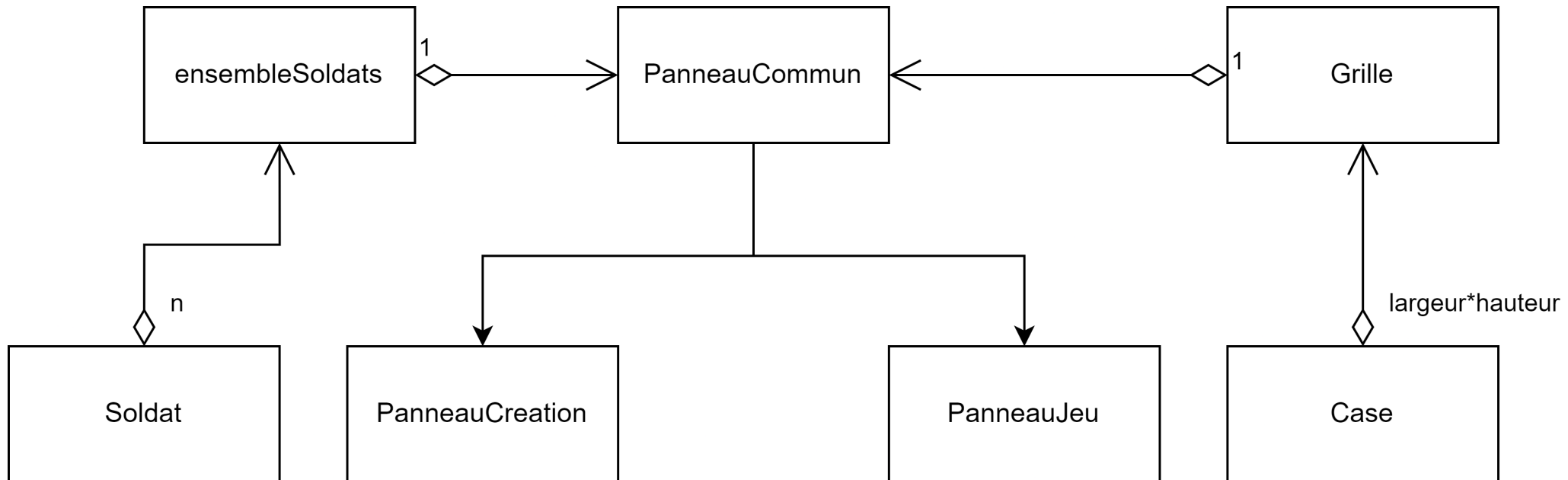
Université Jean-Monnet
MARECHAL-RIVIERE-MARINE

Plan

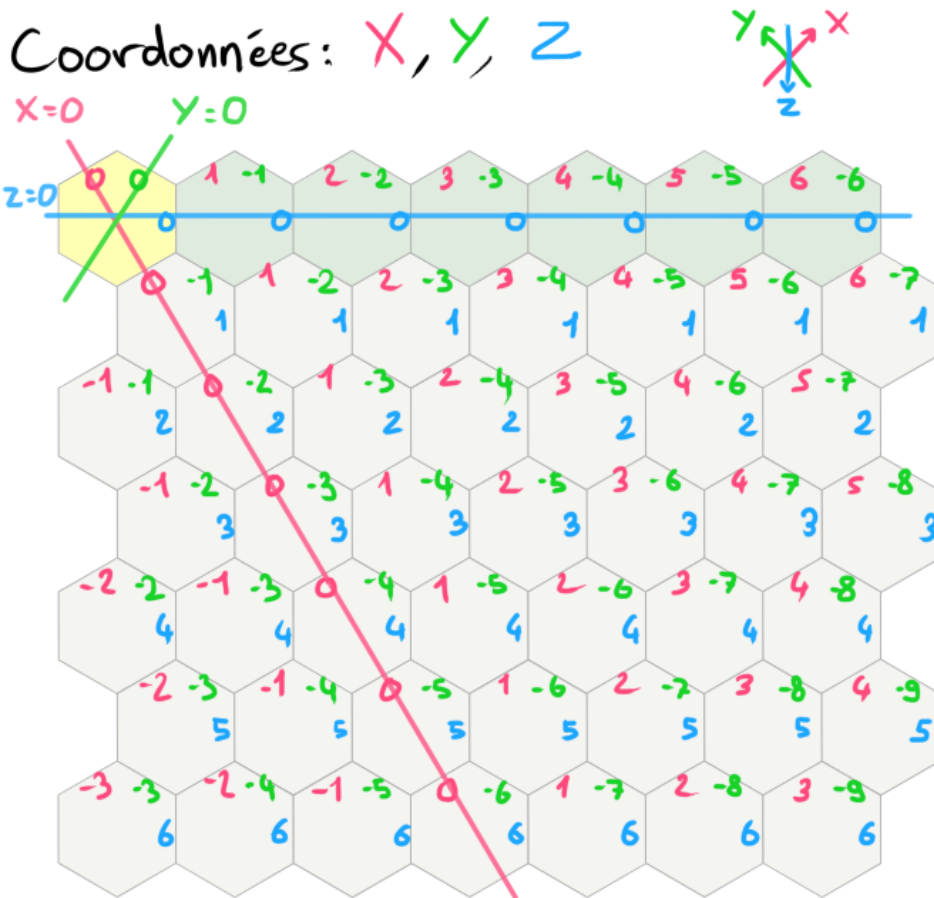
- Agencement simplifié du projet
- Représentation de la grille
- Fonctionnalités implémentées
- Démonstration
- Problèmes rencontrés / limitations
- Organisation du travail et Conclusion

Agencement simplifié du projet

Méthode main contenue dans FenetreJeu qui instancie PanneauCommun et d'autres ressources (entre autres)



Représentation de la grille hexagonale



Grille:

$X = -3$ $X = -2$ $X = -1$ $X = 0$ $X = 1$ $X = 2$ $X = 3$ $X = 4$ $X = 5$ $X = 6$

$Z = 0$	-1, -1, -1	-1, -1, -1	-1, -1, -1	0, 0	1, 0	2, 0	3, 0	4, 0	5, 0	6, 0
$Z = 1$	-1, -1, -1	-1, -1, -1	-1, -1, -1	0, 1	1, 1	2, 1	3, 1	4, 1	5, 1	6, 1
$Z = 2$	-1, -1, -1	-1, -1, -1	-1, 2	0, 2	1, 2	2, 2	3, 2	4, 2	5, 2	-1, -1, -1
$Z = 3$	-1, -1, -1	-1, -1, -1	-1, 3	0, 3	1, 3	2, 3	3, 3	4, 3	5, 3	-1, -1, -1
$Z = 4$	-1, -1, -1	-2, 4	-1, 4	0, 4	1, 4	2, 4	3, 4	4, 4	-1, -1, -1	-1, -1, -1
$Z = 5$	-1, -1, -1	-2, 5	-1, 5	0, 5	1, 5	2, 5	3, 5	4, 5	-1, -1, -1	-1, -1, -1
$Z = 6$	-3, 6	-2, 6	-1, 6	0, 6	1, 6	2, 6	3, 6	-1, -1, -1	-1, -1, -1	-1, -1, -1

Fonctionnalités implémentées

Fenêtres « pop-up » informatives



Fonctionnalités implémentées

Mode création



Fonctionnalités implémentées

Mode jeu et brouillard de guerre



Fonctionnalités implémentées

Mode jeu et brouillard de guerre



Problèmes rencontrés / limitations

- Chargement d'une sauvegarde lent
- Absence de musique/effets sonores
- Attaques et/ou compétences spéciales
- Meilleure IA
- Nombre d'unités diverses restreint

Organisation du travail

Et Conclusion

- Ophélie : organisation/réalisation des classes de Panel et de Frame. Ressources graphiques.
- Ian : Distance/pathfinding dans la Grille. IA et tour de jeu des ennemis, mécaniques de jeu.
- Alexandre : Soldats, mécaniques de jeu, génération aléatoire de cartes, sauvegarde, UML.
- Javadoc réalisée par l'ensemble du groupe