

Projet Informatique

Stone Age

Said Elarays
Mohamed Mazy
Aymen Baroudi
Mohamed Benabdelkrim
Louay Belhassen

Université Nice-Sophia-Antipolis

December 17, 2019

Les fonctionnalités

Fonctionnalités réalisées

- Plusieurs joueurs
- Les zones
- Les outils
- Cartes bâtiments
- Une IA Random

Fonctionnalités manquantes

- Cartes civilisations
- Les statistiques
- IA intelligentes

Les choix de conception

- Design Patterns : Builder
- Méthode agile

Organisation du code

- Découpage du code
- Héritage

- Tester de maniere à respecter les règles
- à assurer le bon foctionnement du code
- Choix robot aléatoire

Points forts et points faibles

Les points forts

- Règles du jeu bien implementées et respectées
- déroulement des 3 phases avec succès
- Affichage détaillé et clair d'une partie
- Joueur gagnant

Les points faibles

- Cartes civilisations
- IA Random
- Methode dans Cartebatiment
- Manque de statistiques

- problèmes rencontrés :
 - Changement de conception
 - Mauvaise communication
 - Conflit Github
 - Connaissance Java
- différence entre jalons prévus et jalons effectifs