

## Projet Java – Licence Informatique 3<sup>ème</sup> année

---

### Organisation du projet

Le projet se divise en plusieurs packages.

Le package 'arme' représente les armes utilisables par un personnage.

Le package 'game' contient les classes moteurs du projet, organisent les différents tours et la construction de la matrice de coordonnées.

Le package 'graphisme' dispose de toutes les classes s'occupant de l'affichage graphique et de l'interface.

Enfin, le package 'joueur' contient les classes Joueur et Personnage.

### Lancement du projet

Nous lançons le programme à partir d'Eclipse.

La classe principale est TestGameManager.java

Il est possible d'ajouter dans la méthode main de nouveaux joueurs et personnages.

Il est aussi possible de modifier la carte de jeu, soit en créant un fichier csv, soit en modifiant celui qui se trouve dans le dossier map, et qui sert ainsi d'exemple.

### Javadoc et diagrammes UML

La Javadoc a été généré dans le dossier doc du projet. Pour y accéder, lancer directement le fichier index.html pour avoir une vue d'ensemble.

Enfin, le dossier diagramme UML contient tous les diagrammes en image, pour chaque package.

Nous aurions pu créer un diagramme contenant tous les classes mais à cause du nombre de classes, l'image était illisible.

### Librairies utilisées :

- Drawing2.jar
- Opencsv - <http://opencsv.sourceforge.net/>
- Apache Commons Lang - <https://commons.apache.org/proper/commons-lang/>