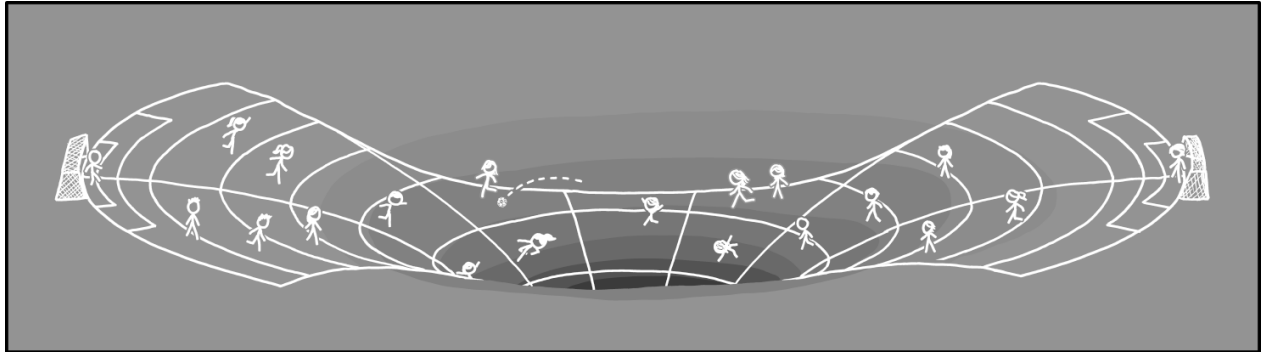


C++
Coupe du monde
Projet



SPACETIME SOCCER GOT A LOT OF CRITICISM FOR HOW MANY PLAYERS FELL INTO THE GRAVITY WELL, BUT WHAT ULTIMATELY DOOMED IT WAS THE ADVANCED MATHEMATICS REQUIRED TO FIGURE OUT THE OFFSIDES RULE.

XKCD <https://xkcd.com/2705/>

Thème : Coupe du monde

Date de rendu : A négocier

Le projet se fait en binôme.

Contraintes (ce sont des minimums!) :

- 8 classes ;
- 3 niveaux de hiérarchie ;
- 2 fonctions virtuelles différentes et utilisées à bon escient;
- 2 surcharges d'opérateurs ;
- 2 conteneurs différents de la STL ;
- diagramme de classe UML complet ;
- commentaire du code ;
- pas d'erreurs avec Valgrind ;
- rendu par dépôt git, adresse à envoyer par mail avec dans le sujet le motif [EISE/MAIN 4 C++ Projet];

- pas de méthodes/fonctions de plus de 30 lignes (hors commentaires, lignes vides et assert);
- utilisation d'un Makefile avec une règle "all" et une règle "clean" ou autre outil de build automatique
- utilisation de tests unitaires

Rapport (8 pages maximums): Le rapport doit au moins contenir les parties suivantes :

- Description de l'application développée.
- Mettre en valeur l'utilisation des contraintes.
- Diagramme UML de l'application.
- Procédure d'installation (bibliothèques ...) et d'exécution du code.
- Les parties de l'implémentation dont vous êtes les plus fières.