**Warhammer 40K : Army Factory**

De la conception à la réalisation d’une application de gestion de créations d’armées dans l’univers de Warhammer 40000

Alexis CORNET, Nicolas APERCE

Le 14 décembre 2016

Warhammer 40K : Army Factory est un projet débuté dans le cadre du cours « 8INF957 Programmation objet avancée » dispensé au cours du semestre d’automne 2016 à l’Université du Québec à Chicoutimi (UQAC).

Ce projet a ainsi été pensé, conçu et réalisé par Alexis CORNET et Nicolas APERCE, tous deux étudiants à l’UQAC.

CORA24129403, [alexis.cornet1@uqac.ca](mailto:alexis.cornet1@uqac.ca)

APEN05049401, [Nicolas.aperce1@uqac.ca](mailto:Nicolas.aperce1@uqac.ca)

# Abstract

# Mots Clef

Projet informatique, Études, Warhammer 40K, Programmation Orientée Objet, C++, Conception, UML

Table des matières

[Abstract 2](#_Toc469158796)

[Mots Clef 2](#_Toc469158797)

[1. Introduction 2](#_Toc469158798)

[2. Games Workshop et Warhammer 3](#_Toc469158799)

[3. La préparation aujourd’hui 4](#_Toc469158800)

[4. Matériel et méthode 5](#_Toc469158801)

[4.1. Conception 5](#_Toc469158802)

[4.2. Réalisation 5](#_Toc469158803)

[5. L’application 6](#_Toc469158804)

# Introduction

# Games Workshop et Warhammer

# La préparation aujourd’hui

# Matériel et méthode

L’application appelée « Warhammer 40K : Army Factory » a été conçue et réalisée par les logiciels entièrement gratuits. Il sera possible de trouver WH40KAF dans la suite du document afin de faire référence à ce nom.

## Conception

« Warhammer 40K : Army Factory » a d’abord été pensée et conceptualisée sur feuille de papier afin de regrouper l’ensemble des idées et informations que l’application doit nécessairement mentionner.

L’application a été découpée en une architecture 3-tiers dont les 3 couches sont les suivantes :

* DAL pour « Data Access Layer »
* BLL  pour « Business Logic Layer »
* IHM pour « Interface Homme Machine »

La conception du projet fut définie en employant le langage UML avec le logiciel open source UMLet.

Deux types de diagrammes UML furent réalisés. Des diagrammes de classes ont été dessinés dans le but de faire interagir les dites classes d’une même couche entre elles. Un diagramme de package est également conçu afin d’avoir à l’esprit l’architecture de l’application.

## Réalisation

# L’application