

# Java Avancé

Projet

Arsène Lapostolet

10 Février 2025



#### Concept

- Coder un Monopoly Villejuif
- Simulation des règles du domaine
- Jeu en réseau
- En bînomes



#### **Notation**

- 5 Livrables
- 4 points par Livrables
  - 2 points complétion des fonctionnalités
  - 2 points qualité de code (tests unitaires, qualité logicielle, fonctionnalités du langage)



# Planning

Date	Sujet
Lundi 10 Février 2025	Démarrage du projet
Dimanche 23 Février 2025	Date limite de rendu du livrable 1
Dimanche 23 Mars 2025	Date limite de rendu du livrable 2
Dimanche 5 Avril 2025	Date limite de rendu du livrable 3
Dimanche 20 Avril 2025	Date limite de rendu du livrable 4
Dimanche 4 Mai 2025	Date limite de rendu du livrable 5



## Plagiat

• Interdit de partager du code à d'autres binômes



### Outils "IA" (LLMs)

- Interdits par l'école
- Pas fiable inéfficace
- Utilisez plutôt documentation / stackoverflow / google.com
- Impact écologique important



#### Modalités

- Tests d'intégration fournis
  - Spécification du projet
  - Condition nécessaire mais pas suffisante pour valider un livrable
- Revue de code
  - ► Chaque livrable fait l'objet d'une revue de code par l'enseignant
  - Noté après application des recommendations de la revue



## Démarrage du projet

- 1. Créer un compte GitLab
- 2. Trouver son binôme
- 3. Forker le projet sur GitLab
- 4. Ajouter l'enseignant sur le dépôt GitLab
- 5. Mettre son projet sur la feuille excel ainsi que son nom d'utilisateur
- 6. Cloner son dépôt
- 7. Créer son module



#### Processus de livraison

- 1. Créer une branche dev/livrable-x
- 2. Mettre à jour sa branche de dev : Fusionner template/livrable-x de mon dépôt dans dev/livrable-x de votre dépôt
- 3. Coder pour faire passer les tests d'intégration, commiter
- 4. Pull request dev/livrable-x -> master (Assignee = enseignant)
- 5. Je fais la revue, propose des améliorations
- 6. Vous implémentez les améliorations suggérées, puis je valide la fusion

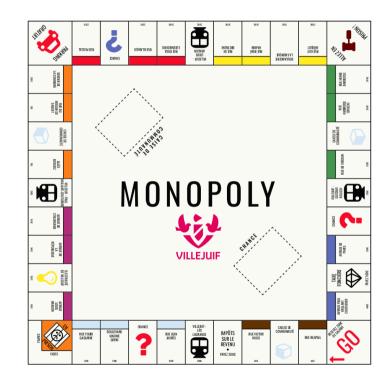
Q Des questions?





### Livrable 1 : Jets de dés, plateau, déplacement

- Les joueurs ne peuvent que passer leur tour
- Les joueurs se déplacent par jet de dés
- Données du plateau à parser depuis dans un fichier CSV de ressources fourni





Go! Lancez vous pour le démarrage du projet