
Java Avancé

Projet

Arsène Lapostolet & Nada Nahle

Concept

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

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 ➡ inefficace
- 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 recommandations 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



Des questions ?



Description du template du projet

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





Présentation des tests d'intégration

 Go ! Lancez vous pour le démarrage du
projet