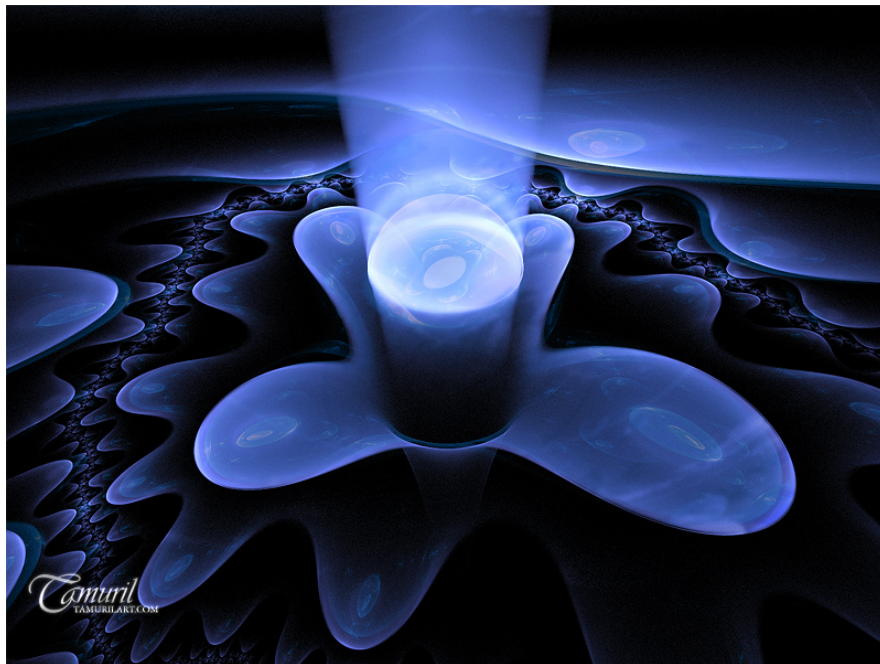


16 Décembre 2014

Document 3 : **Langage avancé de programmation**



RPG - The Epic School Adventure

Baptiste Vergote & Martin Schreinemachers 2TL2
EPHEC LLN – 2014-2015

Contents

1	Introduction	4
2	Diagramme UML	5
3	Nécessité pour la fonctionnalité	6
4	Captures d'écran	7
5	Documentation du package	8
6	Description de la stratégie de validation	9
7	Conclusion	10
8	Différentes classes	11
8.1	Guerrier	11
8.2	Mage	11

TODO

1. Un document word comprenant :
 - (a) Une page de garde (noms, prénoms, class, titre du projet, un screenshot du projet, année académique).
 - (b) Une introduction où vous présentez votre projet.
 - (c) Le diagramme UML des classes OO que vous avez (ou un extrait intéressant).
 - (d) Un texte expliquant tout ce qui est nécessaire pour que votre projet fonctionne (modification du path, driver à installer et dans ce cas les fournir, ...).
 - (e) Quelques screenshots de votre projet (idéalement pour illustrer des passages de votre travail – donc vous ne faites pas un titre screenshot mais vous en mettez là où c’est utile).
 - (f) Le code source (ou un extrait représentatif) documenté du package principal de l’application (+fichier package-info.java).
 - (g) La documentation du package principal (fichiers html générés par la javadoc).
 - (h) Une description de votre stratégie de validation.
 - (i) Une conclusion : que vous a apporté ce projet, quelles ont été les difficultés rencontrées, comment peut-on l’améliorer.
2. Tous vos codes sources et tests unitaires (le projet eclipse).
3. Le fichier JAR de votre application.

1 Introduction

Une introduction où vous présentez votre projet. -> A SUPPRIMER

Dans un petite bourgade en plein centre du monde que j'attire votre attention...
Dans les environs de Louvain-La-Neuve, c'est en amont d'un lac puant que l'aventure a démarré...

Une journée bien trop remplie... 3 heures à rester assis, à écouter et suivre, sans un mot (ou ?de cours d'affilées), un challenge que peu arrive à endurer. C'est en êtres surhumains que les deux apprentis programmeurs, dont nous parlerons plus tard, se sont lancés dans un projet fou, insensé et sans fin..

Actuellement, ils sommes assis dans une classe trop sombre, trop petite, qui sent la transpiration... Interdit/empêcher(autre à trouver?) d'aérer à cause des autochtones qui peuplent l'établissement... Ceux ci ne cesse de l'empester de leurs parfums et de leurs fumées ragoutantes/répugnantes... Quel supplice de devoir les supporter au quotidien... Ces derniers sont prêts à tout pour bouter nos héros hors de leur forteresse(chateau/royaume(?)).

Mais nos deux héros, accompagnés d'une poignée, sont des durs à cuire, ils subissent des attaques de toute part mais ne flanchent pas(tiennent bon? (non, suite;-))..
Ils tiennent tête(s?) à ces soldats fous, fervants défenseurs des grands champions, "Ceux-dont-on-ne-doit-pas-prononcer-le-nom".

Encourage par leurs proches, nos deux programmeurs aliénés/déséquilibrés(=Fou a l'extreme) se sont lancés dans l'aventure/expédition/odyssée/épreuve.
Accompagné de leur PC et de leurs cerveaux, affaiblis par les attaques répétées, ils ont commencé à imaginer un moyen d'arriver(non, autre) à leur but ultime (NO SPOIL !!).

Serez vous assez fort pour les aider?
Parviendrez vous à arrêter toutes les menaces auxquels vous serez confrontés?
Si oui, suivez nous, arpentez vous dans ces contrées dangereuse et devenez protecteur des faibles et des opprimés!

2 Diagramme UML

Le diagramme UML des classes OO que vous avez (ou un extrait intéressant).

3 Nécessité pour la fonctionnalité

Un texte expliquant tout ce qui est nécessaire pour que votre projet fonctionne (modification du path, driver à installer et dans ce cas les fournir, ...).

4 Captures d'écran

Quelques screenshots de votre projet (idéalement pour illustrer des passages de votre travail – donc vous ne faites pas un titre screenshot mais vous en mettez là où c'est utile).

5 Documentation du package

La documentation du package principal (fichiers html générés par la javadoc).

6 Description de la stratégie de validation

Une description de votre stratégie de validation.

7 Conclusion

Une conclusion : que vous a apporté ce projet, quelles ont été les difficultés rencontrées, comment peut-on l'améliorer.

8 Différentes classes

Il existe deux classes dans notre programme : le Guerrier et le Mage.
Ces deux classes ont un attribut principal, et un attribut secondaire.
Le niveau maximum du jeu est 10.

8.1 Guerrier

La force est la caractéristique principale du guerrier, celle ci augmente de 1 chaque level !
L'endurance augmente aussi chaque level de 1
Endurance initial à 1, *10 pour obtenir ses pv, force à 1 !
Pour ce qui est de l'intelligence, elle est aussi élevée que celle de martin...
Je lui ai appliqué des valeurs (dans un tableau) en fonction du niveau du personnage :
{0,0,0,0,1,1,1,1,2,2}

8.2 Mage

endurance initial à 1, *7 pour obtenir ses pv, force à 0, intelligence à 1 !