

December 1, 2014

Document 1 :
Langage avancé de
programmation

Mme Vroman &
Mme Van Den Schrieck

Contents

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

1 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.

2 Introduction

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

C'est dans les environs de Louvain-La-Neuve que l'aventure a démarré...

Nous sommes assis dans une classe trop sombre, trop petite et qui sent la transpiration

3 Diagramme UML

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

4 Necessité 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, ...).

5 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).

6 Documentation du package

7 Description de la stratégie de validation

8 Conclusion

9 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.

9.1 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}

9.2 Mage

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