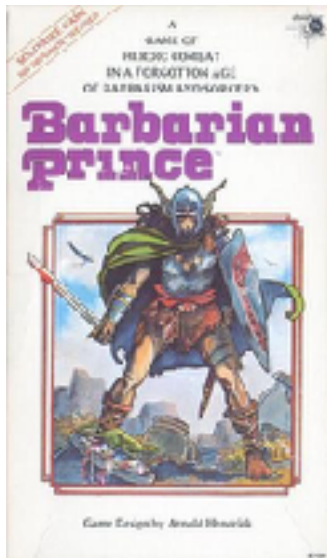


Projet B3 2018

DUREE

- 40 H

Livraison 7-8 février



Références

Site des règles de jeux :

<https://dwarfstar.brainiac.com>

<https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/12620/dwarfstar-games>

Vassal :

<http://www.vassalengine.org/index.php>

Hexagone :

<https://www.redblobgames.com/grids/hexagons/>

Introduction

Dwarfstar Games était une division de **Heritage Models** qui a publié des jeux de guerre de fantasy de **microgame** et de science-fiction au début des années 1980. Ils sont généralement livrés avec des cartes cartonnées pliables de 12 "x14" et 154 minces compteurs découpés à l'emporte-pièce.

But du projet

Pour ce projet vous devez choisir un jeu de l'éditeur **Dwarfstar Games** . Et en réaliser la programmation. Vous devez pouvoir automatiser les différentes étapes du jeux.

Pour apprendre au joueur les règles vous devez réaliser un tutorial d'apprentissage.

Vous trouverez le matériel graphique de base dans les fichiers vmod de vassal (à renommer en .zip).

Tâches demandées

Vous vous trouvez dans la situation où vous devez réaliser une analyse quant à la faisabilité du logiciel, proposer une architecture de ce logiciel et ensuite implanter un démonstrateur reposant sur cette analyse.

1. Analysez le problème, sachant qu'il est souhaitable d'avoir une solution évolutive, permettant d'ajouter au fur et à mesure des fonctionnalités au logiciel, notamment progressivement étendre les règles du jeu. Il est notamment demandé de faire :

- a. Une analyse d'usage du logiciel (use case analysis)
- b. Une analyse fonctionnelle du logiciel
- c. Une architecture gros grains du logiciel

2. Réalisez un démonstrateur pour valider l'approche et les choix techniques et s'assurer que ces derniers sont pertinents. Dans le cas d'une approche évolutive, il sera possible tout d'abord d'implanter un noyau applicatif (nombre restreint de pièces, mouvement limités aux déplacer latéraux ou aux rotations dans un sens seulement) et ensuite d'ajouter les éléments supplémentaires (pièces supplémentaires, calcul du score, gestion des joueurs). Il est notamment demandé de faire :

- a. Une description du modèle objet précis (par ex. sous UML)
- b. Eventuellement une liste des « design pattern » utilisés s'il y a recours à des « design pattern ».
- c. Une implantation documentée du logiciel.