

Projet C++ : Escape Game

Dans ce projet, vous devrez réaliser une mise en œuvre informatique d'un *Escape Game*.

1 Travail à faire

Votre projet est à faire en trinôme. Votre travail consiste à écrire :

1. un programme C++ qui met en œuvre ce jeu d'évasion. Votre programme sera doté d'une interface graphique développée **obligatoirement** à l'aide de *gtkmm* (cf td12). La thématique du jeu est laissée à votre choix, mais le nombre de pièces doit être au moins égal à 3. Vous définirez des énigmes qui permettent de passer à la pièce suivante. Le jeu s'achève lorsque l'utilisateur a résolu la dernière énigme qui lui permet de sortir de la dernière pièce.
2. un rapport de projet qui décrit votre application et en particulier l'organisation des classes (diagramme de classes UML attendu) et les patrons de conception que vous aurez utilisés.

2 Présentation intermédiaire

En TD, vous ferez le **lundi 27 avril** une présentation intermédiaire de votre projet.

3 Remise du projet final

Votre projet est à rendre au plus tard le :

dimanche 7 juin 2020 à 23h – aucun délai ne sera accordé –

sous forme d'une archive `num-nom1-nom2-nom3.tar.gz` que vous déposerez sur moodle. Attention de bien respecter les consignes.

Votre archive contiendra :

- uniquement les fichiers sources (`.cpp` et `.hpp`) ;
- le fichier `Makefile` permettant la compilation sans erreur du programme ;
- le fichier `rapport.pdf`, exclusivement au format pdf (sinon, il ne sera pas lu), avec les diagrammes de classes.

On rappelle que le code source doit être correctement indenté, commenté et qu'il doit être clair et lisible. Vous devrez utiliser au mieux les propriétés vues en cours et TD du langage C++.

Il ne devrait pas être nécessaire de rappeler que le travail doit être personnel et que toute ressemblance entre des projets sera sévèrement sanctionnée. Mieux vaut donc un projet modeste personnel qu'un très beau projet copié.