

1. Déterminer les différentes classes pour modéliser le jeu. Par exemple, quand on regarde le jeu, on voit un plateau de jeu, des tours et des étages, ...
2. Déterminer les liens entre les classes.
3. Pour chaque classe, déterminer les attributs et méthodes nécessaires, ainsi que leurs visibilité.

L'idéal est de concevoir un modèle correct dès le départ. Il ne faut pas oublier que ce modèle constitue un "contrat" entre les différents développeurs intervenant sur le projet. Un changement de modèle va nécessairement entraîner du travail supplémentaire pour les développeurs.

Dans le cas de ce TD, vous pourrez quand même modifier votre modèle si besoin au cours des développements.

Vous devez également concevoir le programme principal permettant de jouer. C'est lui qui contrôle l'interaction avec le joueur:

- Choix du nombre d'étages.
- Choix du mode "démon".
- Déplacement des étages.
- ...

III - RÉALISATION DU PROGRAMME

Il s'agit ici d'implémenter le programme en respectant la conception faite à l'étape précédente. Vous devez fournir:

1. Les sources de votre programme sans oublier l'importance des commentaires.
2. La procédure de compilation.
3. Une documentation expliquant comment construire et utiliser votre programme. Elle devra également inclure le modèle objet retenu.