

Présenté par :

Hakim Lakrout  
Clovis Tshiza  
Simon Conan  
Mohammed Hachour

# Projet logiciel : Jeu du Labyrinthe en java

## Développement :

- Fonctionnel.
- Mode "Classical Game" (10x10 cellules, 25 personnages ...)
- Mode "semi-sandbox"

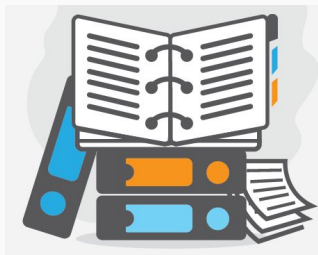
## Tests :

- Coverage : 56%



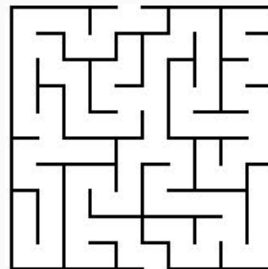
## Documentation :

- Couverture complète du projet
- En anglais



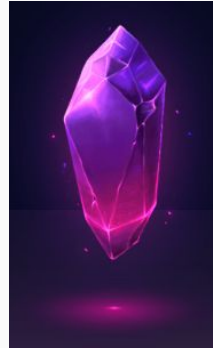
## Nettoyage :

- Factorisation acceptable.
- Elimination des fonctions obsolètes.



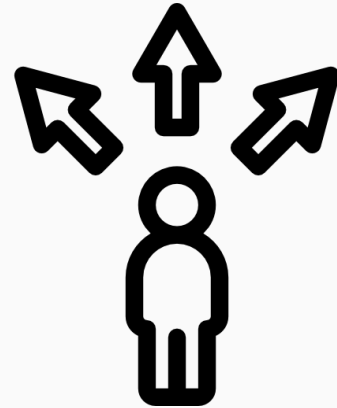
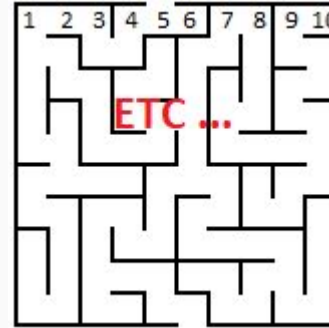
## Personnalisation :

- Les cristaux : interaction objet / environnement
- L'indexation des cellules en chiffres : ergonomie
- Liberté directionnelle constante : Stratégie



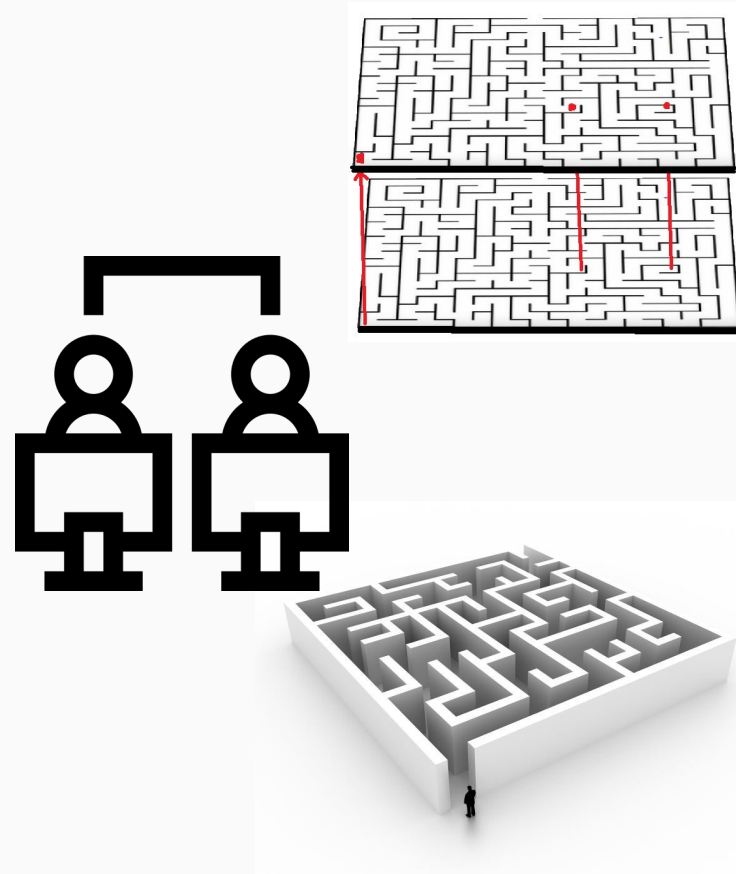
## Justification des choix :

- Interface (actions)
- Classes abstraites (character)



## Extensions possibles :

- Possibilité de rendre le labyrinthe en 3D (via l'enum Côté)
- Fonctionnement des packages "action" et "goals" propice à l'ajout de nouvelles classes
- Facilité de création de nouveaux modes de jeux
- Possibilité de rendre le jeu en multijoueur (fonction demandant le choix d'un héros en paramètres )
- La classe Scan : interaction utilisateur / jeu (Possibilité d'évolution vers un affichage graphique)



# Difficultés rencontrées

## Livable 1 :

- Implémentation de l'algorithme récursif
- représentation mentale des axes (x, y)

## Livable 2 :

- Génération des indices (clues)

## Livable 3 :

- Prise en compte de chaque options possible pour le joueur à chaque instant de la partie

## General :

- Comment tester toutes les lignes, et tous les cas de figure rencontrés.
- Différentiation des différents livrables : où s'arrêter dans la résolution d'un problème sans outrepasser les problématiques actuelles d'un livrable



# Organisation de l'équipe

Différents profils dans l'équipe :

- Hakim : Opérationnel
- Simon : Opérationnel / Imaginatif
- Mohammed : Agile
- Clovis : Imaginatif / Agile



Capacités acquises :

- Conception d'un projet à partir d'un énoncé bref jusqu'à son terme.
- Utilisation de la palette d'outil disponible acquise en POO. (polymorphisme).
- Travail d'équipe, gestion des ressources humaines disponibles.
- Partage des connaissances.

