



Projet long TOB - Rapport individuel

Itération 1

Bonetto Tom

Département Sciences du Numérique - Première année
2021-2022

I - Travail réalisé

Pour cette première itération, j'ai passé beaucoup de temps à chercher comment implémenter le plateau de jeu et comment gérer l'affichage graphique par la suite. Pour l'instant j'ai a priori créé toutes les classes utiles à la définition du plateau : une classe *Case* qui définit ce qu'est une case du plateau, les classes : *Salle*, *Couloir*, *Porte* qui sont des extensions de *Case* et bien sûr la classe *Plateau* qui définit le plateau de jeu dans laquelle j'ai alloué les différentes cases aux objets associés en prenant un modèle (voir image ci-dessous). J'ai également créé la classe *De* qui sera utilisée pour le lancer de dés, la classe *Position* qui permet de définir des coordonnées pour les différents objets qui feront partie du plateau (pions joueurs, armes, salles, portes, murs, cases du couloir) et enfin l'énumération *Salles* pour définir les différentes salles du plateau.

II - Prochains objectifs

L'implémentation du plateau est loin d'être terminée, il manque notamment toute la partie graphique, mais aussi les actions sur le plateau comme le déplacement des pions par exemple, j'ai déjà créé une classe pion, il faut également mettre en place le déplacement sur le plateau qui devra prendre en compte les scores obtenus aux dés mais aussi la structure du plateau (murs = cases inaccessibles). Après il faudra coder l'algorithme du plus court chemin (A-star) pour les ordinateurs. Il faudrait également vérifier toutes ces implémentations avec des procédures de tests.

Plateau prit comme modèle pour réaliser l'implémentation.

