

Développement orientée objet - Java

TP 08 - C'est notre prooooooooojet ! Vive la programmation et VIVE LE JAVA!!!!!!!!!!!!!!

Lionnel Conoir, Isabelle Delignières, Wajdi Elleuch et Rémi Synave

Contexte

Cela devait bien arriver un jour ou l'autre, La Pokemon company est en déclin!!! Finito! Au contraire, au niveau mondial, la communauté des échiquistes est en pleine ébullition. Suite à sa défaite contre le magique Rémi Synave lors du tournoi annuel de l'IUTLCO, Magnus Carlsen s'est associé à IKEA et s'est réfugié dans la fabrication de protège poignet de tiroir orange à pois verts Moulon et Gastille (bravo si tu as la réf). Les grands maîtres des échecs se battent avec vigueur pour obtenir le rang de numéro 1 mondial et les folles parties sont retransmises en live sur facebook, tiktok, youtube, twitch, kick et même pornhub s'y est mis. La Pokemon company voudrait pouvoir surfer sur cette vague et développer une sorte de jeu d'échecs basé sur les pokemons et attirer un maximum de joueurs.

Après quelques recherches, les recruteurs de la Pokemon company ont entendu parler d'un super étudiant qui a développé un incroyable moteur de combat de pokemons. Ils regardent attentivement votre code que vous avez déposé sur github et ils tombent sous le charme de votre génie et de votre style de programmation. Ce moteur pourrait clairement être la base du jeu d'échecs ! Vous êtes contacté et rapidement embauché. Vous commencez immédiatement !

Découpage du projet

Le projet sera décomposé en plusieurs parties. Il vous est demandé de suivre scrupuleusement l'ordre des questions et de respecter la stratégie de développement.

~~Nous allons~~ Vous allez développer un jeu de plateau style jeu d'échecs mais où les pièces seront des pokemons, les déplacements seront simplifiés et les prises seront basées sur des combats de pokemons. Le but final est d'avoir, au grand minimum, un jeu simple mais fonctionnel en totalité.

Le sujet sera décomposé en 4 parties. Une dernière partie donnant encore des pistes d'améliorations sera disponible et considérée comme du bonus.

Avant toute chose, Vous devez vous assurer que votre tdt05 est bien fonctionnel et permet de faire combattre deux pokemons. Dans le cas contraire, vous pouvez repartir du code d'un autre étudiant MAIS, DANS CE CAS, prévenez l'enseignant !

Partie 1/4 \rightarrow 4 points sur 20

Mise en place de deux classes propres à une espèce de pokemon chacune (héritage).

Partie 2/4 \rightarrow 2 points sur 20

Développement de toutes les classes propres à chaque espèce de pokemon.

Partie 3/4 \rightarrow 4 points sur 20

Développement du moteur du jeu de plateau - Position, Piece, Plateau, etc.

Partie 4/4 \rightarrow 10 points sur 20

Développement de l'interface graphique avec la possibilité de jouer à la souris.

Partie 5/4 (? ? ! !) \rightarrow Bonus

Amélioration du jeu.