RAPPORT PROJET

JAVA/POO/UML

Cesi Exia

A1-2018

* Membres du groupe :

MAITRE Maxime

AZZOUZI CLAUSEL Zacharia

BOULESTEIX Tristan

KARDOUS Jean-Pierre

Table des matières

[Contexte/Objectifs 2](#_Toc515354970)

[Planning prévisionnel / Planning Réel 2](#_Toc515354971)

[Mise en place de l’UML 3](#_Toc515354972)

[Diagrammes 3](#_Toc515354973)

[Diagramme de classe 3](#_Toc515354974)

[Diagramme de package 3](#_Toc515354975)

[Diagramme de composants 3](#_Toc515354976)

[Diagramme de séquence 3](#_Toc515354977)

[MVC 3](#_Toc515354978)

[Model 3](#_Toc515354979)

[View 3](#_Toc515354980)

[Controller 3](#_Toc515354981)

[Organisation de la BDD 3](#_Toc515354982)

[MCD 3](#_Toc515354983)

[SQL 3](#_Toc515354984)

[Codes 3](#_Toc515354985)

[Conclusion 3](#_Toc515354986)

[Conclusion du projet 3](#_Toc515354987)

[Problèmes rencontrés 3](#_Toc515354988)

[Bilan du Groupe 3](#_Toc515354989)

[Bilan Personnel 3](#_Toc515354990)

# Contexte/Objectifs

L’objectif principal de notre projet est de recréer le jeu vidéo Lorann en langage Java avec cinq niveaux différents et un sortilège afin de tuer les démons qui le poursuit. Les niveaux sont stockés dans une base de données.



Figure - Différents sprites utilisés

La figure ci-dessus montre les différents sprites qui nous sont donnés et qu’il faut utiliser pour notre programme.

# Planning prévisionnel / Planning Réel

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Jours  Prénoms | Vendredi  25/05/18 | Lundi  28/05/18 | Mardi  29/05/18 | Mercredi  30/05/18 | Jeudi  31/05/18 | Vendredi  01/06/18 | Samedi  02/06/18 | Dimanche  03/16/18 | Lundi  04/06/18 | Mardi  05/06/18 |
| MAITRE  Maxime | Création du repository Git |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AZZOUZI  CLAUSEL  Zacharia |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BOULESTEIX  Tristan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| KARDOUS  Jean-Pierre |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Jours  Prénoms | Vendredi  25/05/18 | Lundi  28/05/18 | Mardi  29/05/18 | Mercredi  30/05/18 | Jeudi  31/05/18 | Vendredi  01/06/18 | Samedi  02/06/18 | Dimanche  03/16/18 | Lundi  04/06/18 | Mardi  05/06/18 |
| MAITRE  Maxime |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AZZOUZI  CLAUSEL  Zacharia |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BOULESTEIX  Tristan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| KARDOUS  Jean-Pierre |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# 

# Mise en place de l’UML

## Diagrammes

### Diagramme de classe

Figure 2- Diagramme de classe, partie Model

Figure 3- Diagramme de class, partie Controller

Figure 4- Diagramme de classe, partie View

### Diagramme de package

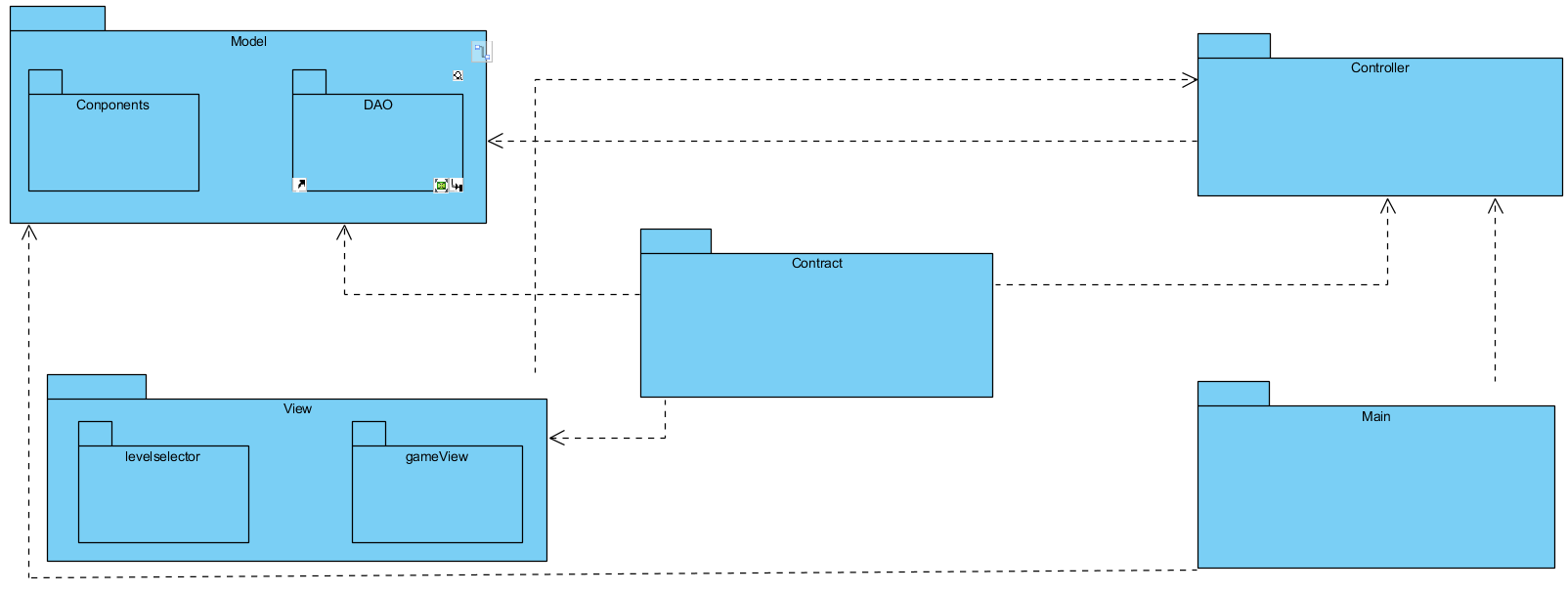


Figure 5- Diagramme de Package

### Diagramme de composants

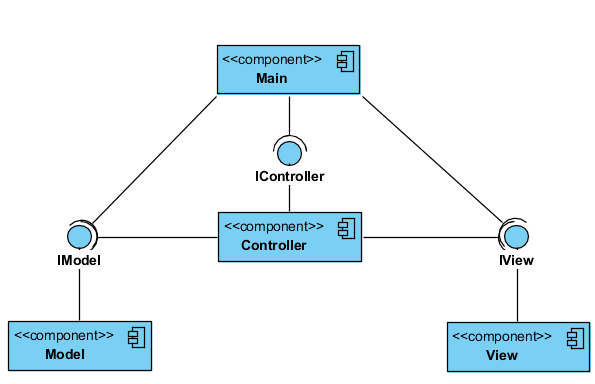


Figure - Diagramme de composants

### Diagramme de séquence

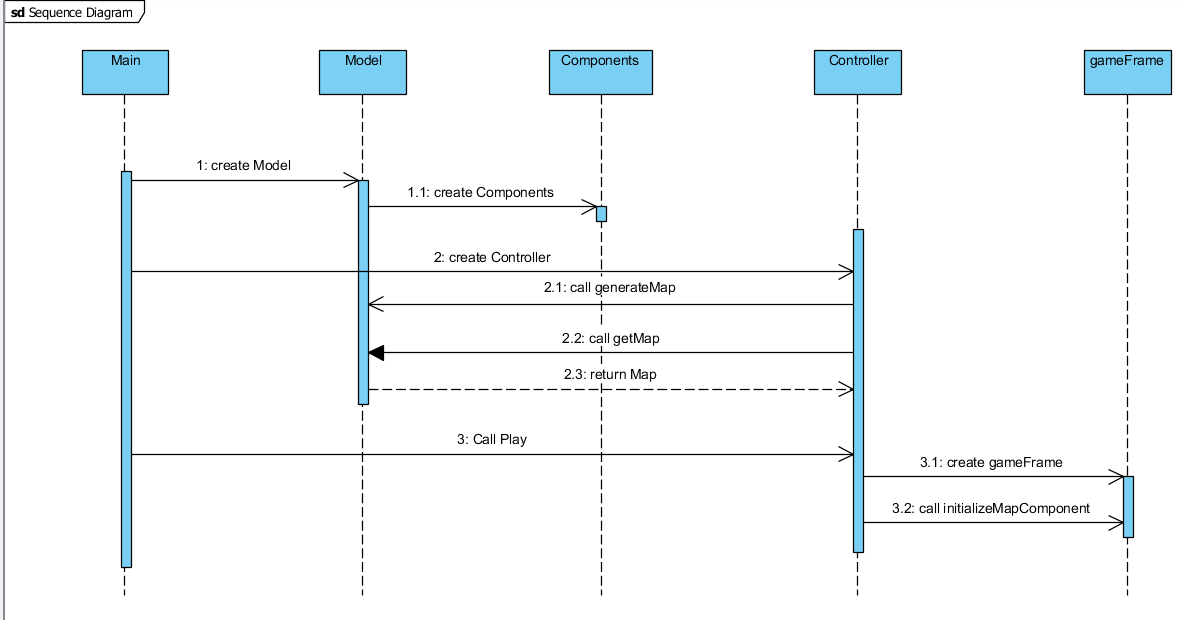


Figure - Diagramme de séquence

## MVC

### Model

### View

### Controller

# Organisation de la BDD

## MCD



Figure -MCD du projet

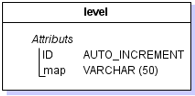


Figure - MLD du projet

## SQL

# Codes

# Conclusion

## Conclusion du projet

## Problèmes rencontrés

## Bilan du Groupe

## Bilan Personnel