



Saé 1.01. Implémentation d'un Besoin Client

Besoin:

L'IUT de Nevers a besoin de montrer ce qu'un étudiant en première année est capable de développer comme application. Cette application sera montrée aux journées portes ouvertes pour recruter vos futurs camarades.

Cadre du projet.

Au lancement, l'application propose un menu où l'utilisateur peut choisir parmi plusieurs mini-jeux. Plusieurs idées de jeux vous sont proposées ci-dessous mais il faudra obligatoirement que le jeu de morpion soit présent.

Critères d'évaluation

- Architecture de l'application
- Contenu / Qualité du code source
- Le code source est à rendre au plus tard le dimanche 24 octobre. Vous pourrez joindre éventuellement la documentation, les jeux de tests, ...
- Les évaluations auront lieu la semaine du 25 octobre (sûrement Jeudi 28 Octobre)

- Présentation orale de 5 minutes sur les difficultés rencontrées et les solutions retenues. Le code sera projeté au tableau.
- 10 minutes de questions avec le jury qui aura étudié au préalable votre travail.

Quelques idées de jeux

Choisir des jeux simples, avec des règles connues de tous.

- Jeu de morpion
 - L'utilisateur choisit la dimension de la grille.
- Jeu de Pendu
- Jeux de dés (421 par exemple)
- Bataille de cartes (avec des cartes numérotées de 1 à 50 ou avec un jeu classique)
- Pierre-Feuille-Ciseau
- Bataille Navale

Pistes de travail

- Stocker les meilleurs scores obtenus au cours de la journée porte ouverte.
- Travailler sur la lisibilité de ce qui se passe à l'écran pour l'utilisateur.
- Donner la possibilité à l'utilisateur de jouer contre l'ordinateur ou contre un autre utilisateur.
- Ecrire la documentation du code (avec doxygen par exemple).
- Gestion d'erreurs.
- Tests unitaires, pré- et post-conditions.