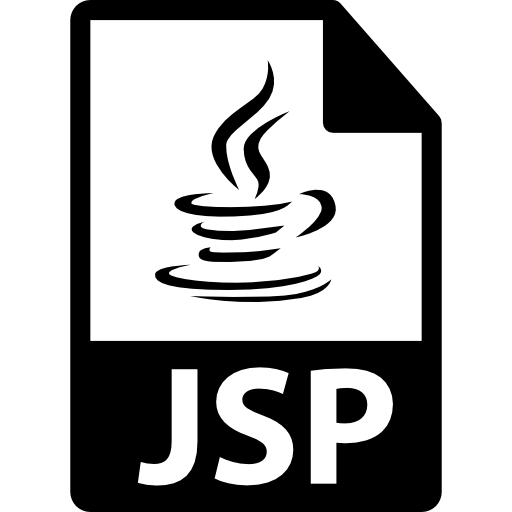
Programmation répartie

Rapport projet



Structuration de code, découplage et injection de dépendance…………………………………….1

Utilisation de Servlet et/ou JSP pour l’implémentation du module de service. ……………….6

Transformation objet-relationnel : comment passe-t-on des objets de l’application Document et Utilisateur aux tables relationnelles de la base de données ?...………………………………7

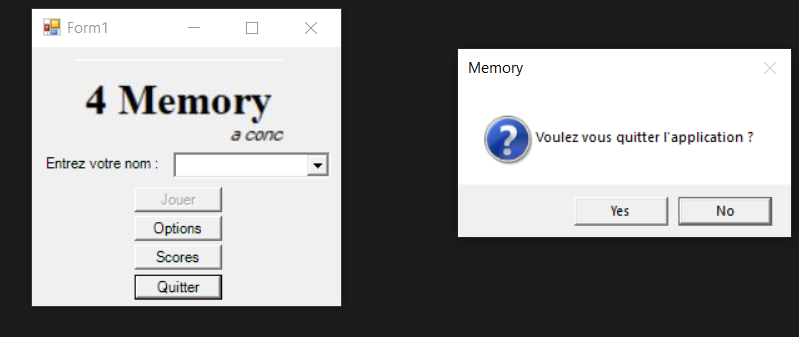
Variables sessions : ouverture, maintien et fermeture de la session de travail des utilisateurs ?.……………………….………………….8

Concurrence : identification des ressources critiques et la gestion java de la concurrence ? .......9

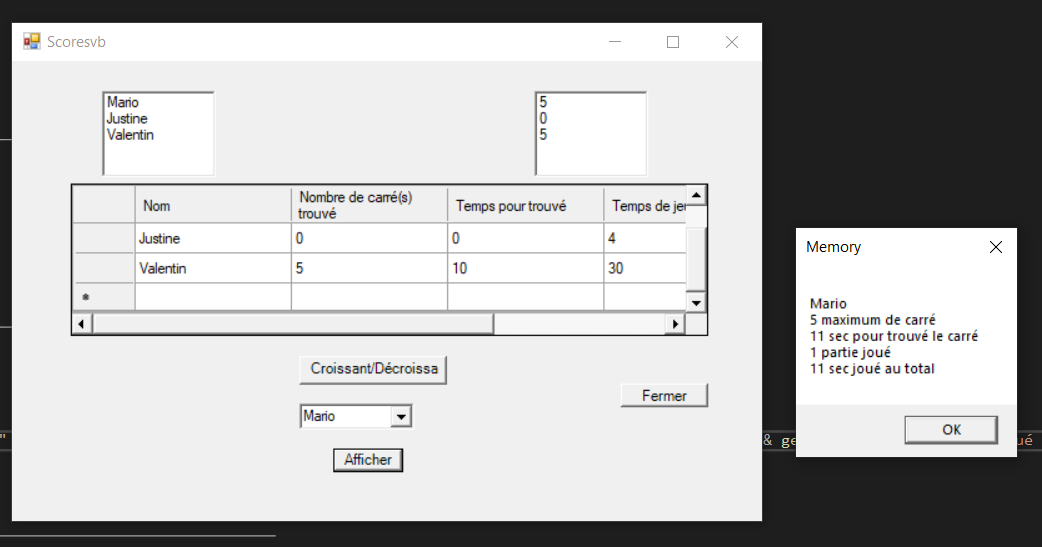
Efficacité des requêtes d’accès à la base de données : gestion de la connexion à la base de données et de la pré compilation des requêtes …………………………….………………………………….………………….…………………….16

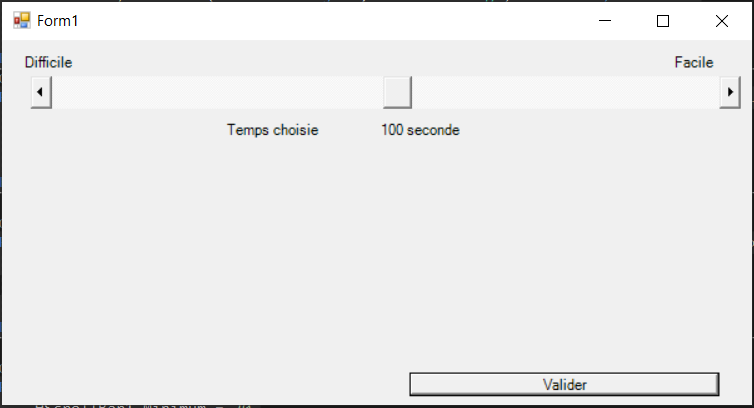
**Problématique :**

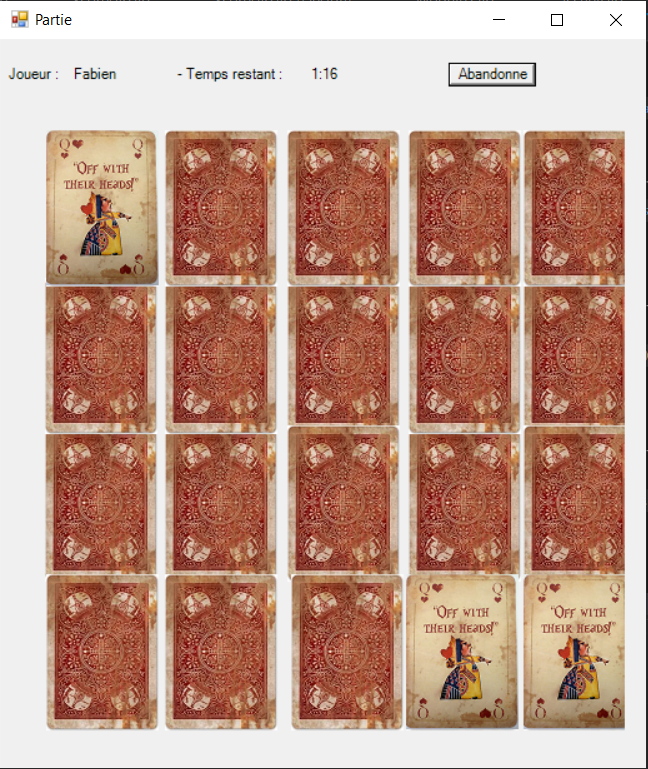
Utilisant Visual basic, .NET et Windows Forms, l’application Memory permet de jouer seul à un jeu éponyme édité pour la première fois par Ravensburger en 1959 . Elle permet de disposer 20 cartes de manière aléatoire dans un rectangle de 4 par 5 cartes tout en ne laissant qu’un temps limité au joueur pour trouver un maximum de carrés. Ce temps varie en fonction de la difficulté choisie par le joueur.

**Application:** 

**Menu:**

**Scores:**

**Difficulté:**

**Interface du jeu:**

L’application permet de jouer au jeu Memory. On peut lancer l’application en ayant au préalable placé un fichier Joueur.txt avec les informations sur les joueurs (si on veut recommencer avec aucun joueur, il suffit d’insérer 0 dans le fichier.) Le formulaire d'accueil se lance alors on peut choisir de régler le temps de jeu avec une scrollbars horizontal puis on clique sur le bouton valider. De retour sur l'accueil, on peut en cliquant sur scores voire les scores des joueurs déjà enregistré s'il y en a. On peut sélectionner le nom d’un joueur dans la combobox et cliquer sur afficher pour ouvrir une messagebox avec toutes les informations du joueur sélectionné. Le bouton croissant/décroissant ne fonctionne pas. En cliquant sur fermer, on revient sur l’accueil et on peut cliquer sur jouer après avoir sélectionné un joueur dans la combobox ou bien en avoir créé un nouveau avec au minimum 3 caractères de longueur. On peut disputer une partie et l'abandonner à tout moment si le compteur de temps est terminé ou si on a trouvé les cinq carrés. De retour sur l’accueil, on peut quitter l’application après confirmation par une message box.



Application.Exit()



Application.Run

Quitter

Fermer Valider

Gagner ou perdu

Jouer

Abandonner partie

Scores Options 

Joueur.txt

2   
Jean-Jacque  
 5   
 48   
 48   
 1

Marie

4

34

80

3

Si pas de joueur mettre **obligatoirement** un 0 à la place du 2 au début

ffff

End Class

Pour conclure, nous pensons que notre projet est globalement réussi même si nous avons rencontré des difficultés par exemple sur l’interaction avec les cartes. Nous admettons qu’avec plus de temps, nous aurions pu rajouter plus de fonctionnalités (par exemple pour changer le thème des cartes) et peaufiner un peu plus notre projet.