Projet POO de L2 informatique

Titre: Univers-Cité

Présenté par :

DOUSSIN Nathan

TAII Wiame

RIMBERT Monique

HIGNARD Katel

Encadré par : GRANVILLIERS Laurent

Le 13/12/2022



Sommaire

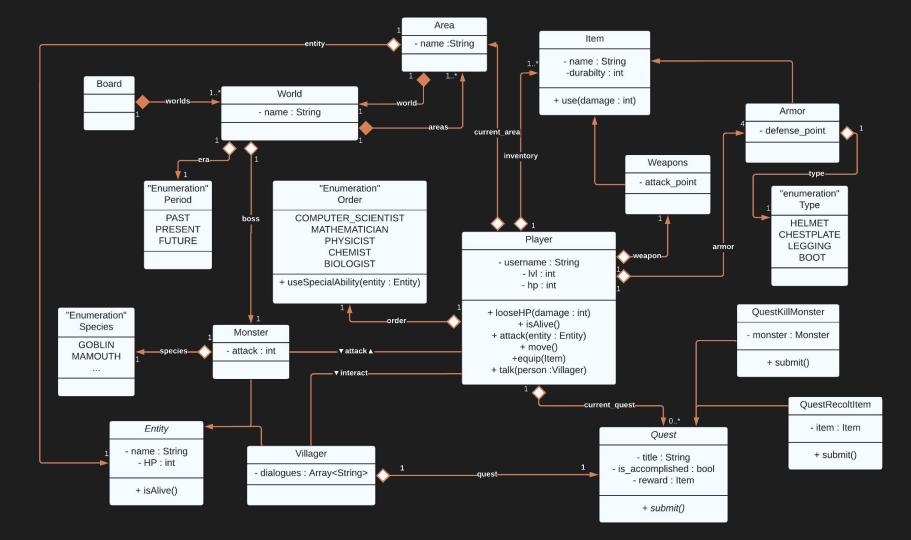
- Cahier des charges
- Réalisation technique
- Gestion de projet
- Bilan
- Auto-évaluation



- Jeu de rôle avec des mondes ou le joueur évolue au sein de celui-ci et doit tuer les boss de chacun.
- Un joueur possède :
 - pseudo, niveau de vie et d'expérience
 - classe
 - inventaire
 - arme et armure
- et peut :
 - interagir avec un villageois (accepter, rendre la quête)
 - attaquer un monstre
 - se déplacer

Auto-

évaluation



```
ACTIONS -----
displayDataPlayer()
displayInventory()
displayCurrentArea()
displayAccessibleArea()
moveTo(idArea)
interact (Agent 117)
displayActions()
>> interact (Agent 117);
Error in doAnAction(): Application.ApplicationException: Un espace coupe un argument en deux!
>> interact();
Agent 117: Salut toi ! N'hésites pas a me rapporter des morceaux de drône, ou tout autre chose mécaniques. J'
adore les analyser!
Voulez vous accepter la quete : Analyse des bugs
 decline() pour refuser
 accept() pour accepter
 >> accept();
Agent 117: Merci d'avance !
displayActions()
>>
```

```
if (input.charAt(i)=='(') {
                     if (rightParenthesis) { throw new ApplicationException(message: "Parenthèse gauche placée après la parenthèse droite."); }
                     if (i<1)
                                         {throw new ApplicationException(message: "Il n'y a appel à aucune fonction.");}
                  // On rencontre une parenthese droite : Fin de lecture de la fonction, on va forcer la fin de lecture.
                  } else if (input.charAt(i)==')') {
                     if (!leftParenthesis) { throw new ApplicationException(message: "Parenthèse gauche placée après la parenthèse droite."); }
                     if (input.charAt(i)==' ') {
                         if (!isSpaceAtValidPlacement(input, i)) { throw new ApplicationException(message: "Un espace coupe un argument en deux !"); }
              if (!leftParenthesis | !rightParenthesis) { throw new ApplicationException(message: "Parenthese(s) manquantes"); }
              if (i<input.length()-2) { throw new ApplicationException(message: "Arguments restants non valides après les parenthèses."); }
                /**
170
                * Permet l'execution d'une entree du joueur
171
                   @param player Le joueur
172
173
               public static void doAnAction(Player player, Board board) {
174
175
                     try {
                           ArrayList<String> input = Console.readAction();
176
                           executeFunctionInput(input, player,board);
177
178
                     catch (Exception e) {
179
                           System.out.println("Error in doAnAction() : " + e);
180
                           doAnAction(player,board);
181
182
183
```

Gestion de projet

- GitLab : Annexes et compte-rendus du git
- Discord
- LucidChart → UML
- Google Doc & Slides

Javadoc

Index du Javadoc

Comptes-rendus

Compte-rendu du 10.10.2022 Compte-rendu du 19.10.2022 Compte-rendu du 24.10.2022 Compte-rendu du 03.11.2022 Compte-rendu du 07.11.2022 Compte-rendu du 09.11.2022

Livrables

Livrable 2 : Proposition de sujet Livrable 3 : Rapport de Conception Livrable 4 : Code Java

Livrable 5 : Diapositives

Annexes

Brouillon de l'univers du jeu Diagramme de Classes Guide GIT, Java et Javadoc M* CR1_10102022.md

M+ CR2_19102022.md

M+ CR3 24102022.md

M+ CR4 03112022.md

M+ CR5 07112022.md

M+ CR6 09112022.md

Diagramme_de_classes.png

M# Guide.md

M Histoire.md

idee_projet.png

Conception

- Rapide et efficace
- Organisation
- Choix d'un sujet qui plaît
- Partage du code par package

Code

- Stagnation

Fin du code - Soutenance

Moins de disponibilités : précipitation

Autoévaluation

- Bilan personnel

- Bilan global :
 - Bonne entente
 - Problèmes rencontrés

C	В	A
Interface Quantité de travail	Cahier des charges Conception & Rapport Programmation	Contenu du GitLab

Merci pour votre attention :D