



# M1ifo1

PONEYMON

LEMEUNIER Clement 11103680, ZAFIFOMENDRAHA Gabriello 11311399 | Gestion de  
Projet et Génie Logiciel | 2018-2019

# INTRODUCTION

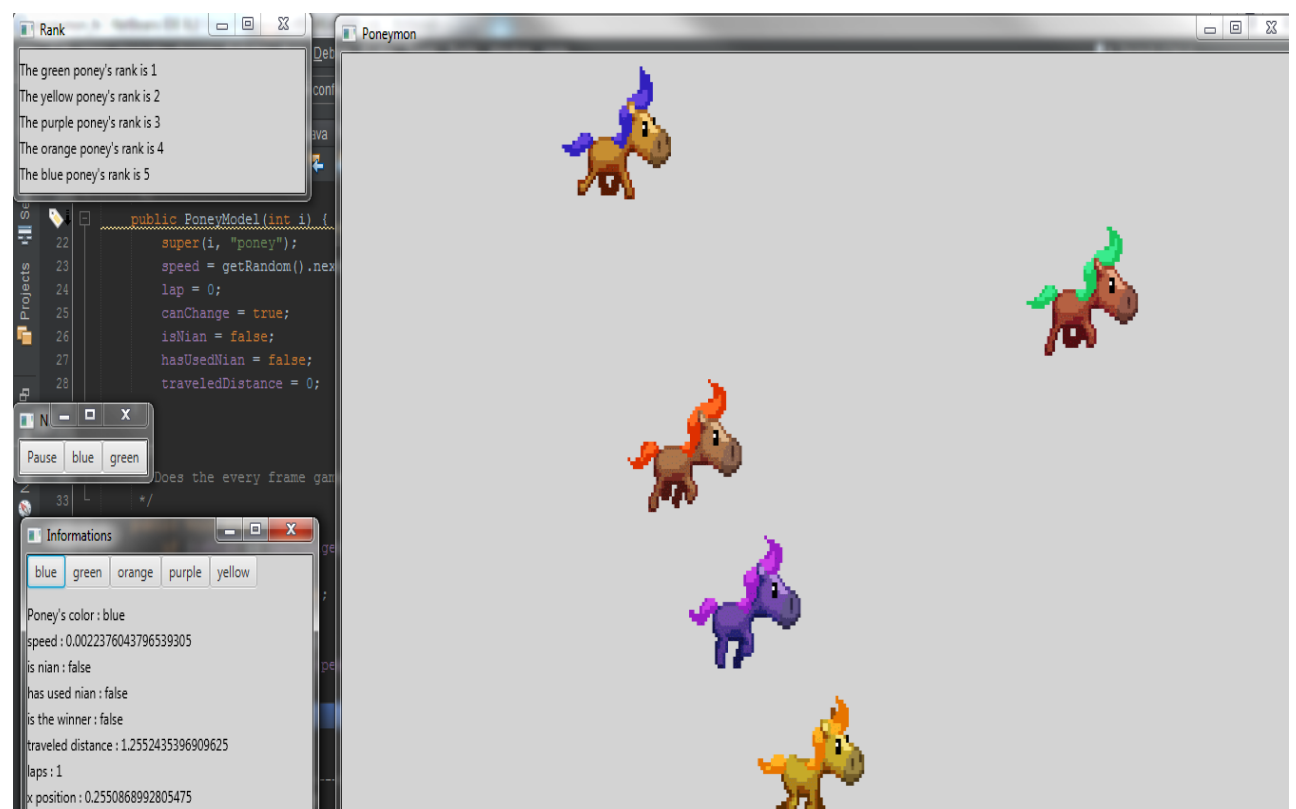
PoneyMon est un projet java faite en binôme. C'est un jeu de course de poney (5 poneys en tout) qui dure sur un certain nombre de tour (choisi par nous-même). Pendant la course, sur 5 poneys, deux sont contrôlé par l'utilisateur et les trois autres par une IA.

Les poneys peuvent accéder à un pouvoir, le mode Nian, qui leurs permet de booster leur vitesse durant la tour où elle est activée. De plus, des pièces bonus sont placés sur le terrain, ils procurent aux poneys qui les récupèrent le mode Nian.

## FONCTIONALITES

Plusieurs fonctionnalités ont été implémentées dans le jeu :

- La possibilité de mettre le jeu en pause et redémarrer grâce à un bouton
- La possibilité de passer les poneys en mode Nian grâce à un bouton portant le nom de la couleur du poney
- Affichage de l'évolution du rang de chaque poney
- Affichage des informations sur chaque poney (couleur, vitesse, distance parcourue, Nian utilisé ou pas, rang, ...)
- Une IA qui contrôle les poneys qui ne sont pas contrôlés par l'utilisateur





## ARCHITECTURE ET DESIGN PATTERNS

Le projet a été fait sur la base du modèle MVC (Modèle Vue Contrôleur).

Le modèle va contenir nos données et l'état de l'application, la vue va traiter l'interface graphique (la vue va présenter les données issues du modèle sans les modifier) et le contrôleur va faire le lien entre la vue et le modèle (il va utiliser les données du modèle, les traiter en fonction de l'action de l'utilisateur, et les envoyer à la vue afin qu'elle les affiche).

[Explication des design patterns :](#)

