

Projet de Programmation Orientée Objet 2022

1 Présentation

L'objectif de ce projet est de développer un jeu de dames.

Vous trouverez un rappel des règles du jeu de dames international : <http://www.ffjd.fr/Web/index.php?page=reglesdujeu> sur le site de la Fédération Française du Jeu de Dames.

1.1 Lancement du programme

Au lancement du programme, les deux joueurs enregistrent leur pseudo chacun à leur tour.

1.2 Jeu

La fenêtre affiche le plateau de jeu ainsi que des informations sur le jeu. On affichera le nombre de pièces restantes pour chacun des joueurs : nombre de jetons, nombre de dames ainsi que le joueur en train de jouer. Dans l'illustration présentée en figure 1, les joueurs ont encore 20 jetons chacun et aucune dame, c'est au tour du joueur "bleu" guest_4793.

1.3 Fin du jeu

Les joueurs peuvent mettre fin à la partie, à tout moment. Dans une version plus sophistiquée du programme, l'ordinateur est capable de détecter la fin du jeu.

2 Architecture

Vous utiliserez le patron d'architecture MVC.

3 Travail à réaliser

3.1 En binôme

Un seul monôme est autorisé si le groupe a un nombre impair d'étudiants ou d'apprentis.

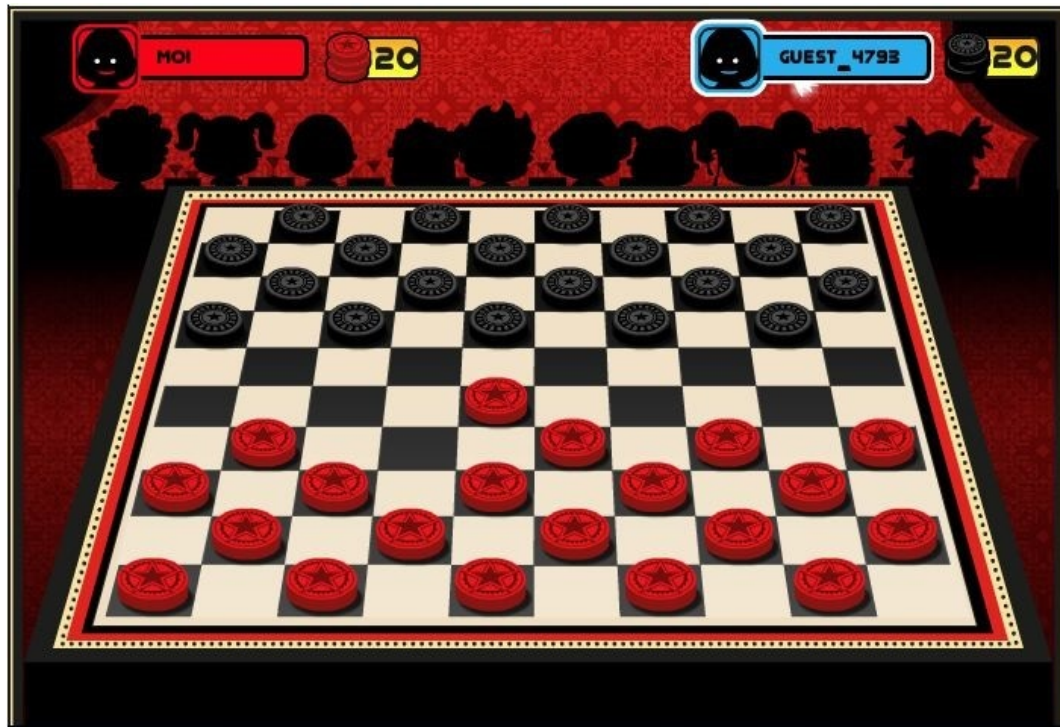


FIGURE 1 – Exemple de maquette du jeu de dames en ligne

3.2 L'application

Elle est à réaliser en langage Java. Votre note dépendra de la qualité du rapport, de la qualité du travail effectué, du niveau de fonctionnalités implémenté (on n'attend pas que l'application soit réalisée à 100 %).

3.3 Le rapport

Le rapport doit bien entendu être structuré et être rédigé dans un français correct. Vous pouvez utiliser des schémas, des illustrations, ...

Le rapport doit comprendre tous les éléments nécessaires à la reprise de votre travail par vous-même dans plusieurs mois (voire plusieurs années) ou par d'autres informaticiens. Il doit ainsi décrire :

- le sujet
- le fonctionnement de votre application
- votre "logique"
- les difficultés rencontrées (s'il y en a eu)
- vos choix
- vos outils et des éléments de configuration (s'il y a lieu)

- ce qui est réellement réalisé et ce qui reste à faire (le rapport doit être en phase avec la réalisation)
- le contenu de la vidéo de démonstration
- des jeux de tests (s'ils sont complémentaires à la vidéo de démonstration)

4 Modalités de remise du travail

Vous devrez rendre une archive sur Moodle contenant les éléments suivants :

- un rapport de 15 pages maximum (y compris les schémas), au format PDF
- le code source de l'application
- une vidéo de démonstration de votre application (screencast)

L'archive devra être nommée de la manière suivante : NOM1-NOM2.zip. N'utilisez pas d'accent dans le nom de l'archive. La date limite de rendu est le 30/06/2022.