

Programmation en Java — Projet

INFO1, adapté d'un projet de M. Jugé avec sa permission. Version 1.

Sujet : Réaliser le jeu Patchwork en Java

Le but de ce projet est de réaliser une version PC offline d'un jeu de société : **Patchwork**. Il s'agit d'un jeu de stratégie où deux joueurs s'affrontent pour choisir les pièces de tissu qui leur permettront de réaliser le plus bel assemblage.

Le jeu

La règle du jeu Patchwork est disponible [en ligne](#). Nous vous invitons à la lire avec attention, puisqu'il s'agit du jeu que vous allez devoir programmer. Nous vous invitons également à regarder cette [vidéo-ci](#) ou bien cette [vidéo-là](#) dont les narrateurs expliquent bien le fonctionnement du jeu.

Conseils

- ▷ Lisez l'ensemble de l'énoncé avant même de commencer quoi que ce soit !
- ▷ Le but de ce projet est de nous montrer que vous savez programmer "objet". Vous serez donc pénalisés si vous n'exploitez pas suffisamment les notions vues en cours.
- ▷ Lisez bien les règles du jeu et prenez bien le temps de réfléchir à la meilleure façon de mettre en place tel ou tel mécanisme du jeu avant de commencer à coder. Si vous commencez à coder avant d'avoir suffisamment réfléchi, vous serez, en pratique, obligés de revenir en arrière, ce qui vous demandera beaucoup plus de temps et d'efforts.
- ▷ Le sujet est évolutif : respectez bien les phases de réalisation, mais gardez à l'esprit ce que vous devrez faire dans les phases suivantes lorsque vous faites des choix d'implantation !

Le programme à réaliser

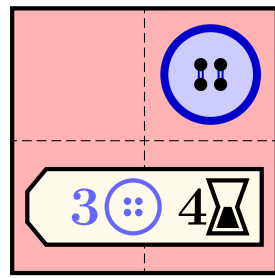
Vous allez réaliser votre jeu en quatre phases. Chaque phase devra être terminée et fonctionnelle avant de passer à la phase suivante. Cependant, lors de la réalisation d'une phase donnée, il est bien sûr indispensable de maintenir un code modulable qui permettra d'intégrer facilement les modifications apportées lors des phases suivantes.

Phase 1 : La base

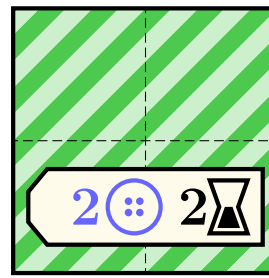
Dans un premier temps, vous devez réaliser une version simplifiée du jeu, avec un affichage **en ligne de commande** et une liste de pièces considérablement simplifiée. Dans cette version simplifiée,

- ▷ on effectue l'affichage en ligne de commande ;
- ▷ on a supprimé les cinq pièces de cuir (carrés 1×1 qui vous attendaient sur le plateau de jeu) et la tuile bonus 7×7 (allouée au premier joueur qui remplit une carré de taille 7×7) ;
- ▷ il y a vingt exemplaires de chacun des deux types de pièces représentées ci-après.

Comme il s'agit de carrés 2×2 , on n'aura jamais besoin de les retourner ni de les faire pivoter, et on pourra même décider de remplir automatiquement notre grille de patchwork de manière *gloutonne* si on le souhaite. La première pièce comporte un bouton, et l'acquérir coûte trois boutons et quatre unités de temps. La seconde pièce ne comporte aucun bouton, et l'acquérir coûte deux boutons et deux unités de temps.



Pièce n°1



Pièce n°2

Phase 2 : Le jeu complet

Une fois la phase 1 terminée, vous devez réaliser le jeu complet, permettant de faire jouer deux joueurs humains, et toujours un affichage **en ligne de commande**. La liste complète des pièces du jeu de Patchwork est disponible [ici](#).

Vous devrez donc trouver une manière adaptée de laisser aux utilisateurs le choix entre la version de base du jeu et la version complète.

Vous utiliserez la librairie graphique Zen 5 qui est décrite [ici](#).

Phase 3 : Affichage graphique

Une fois la phase 2 terminée, il vous est demandé de mettre en place une interface graphique simple. Vous devrez trouver une manière adaptée de laisser aux utilisateurs le choix entre l'interface graphique et l'interface en ligne de commande.

Phase 4 : Pièces personnalisées

Une fois la phase 3 terminée, vous permettrez à l'utilisateur de fournir un fichier donnant les pièces utilisées pour la partie. C'est à vous d'inventer le format de ce fichier. Vous donnerez un fichier correspondant au jeu basique, un fichier correspondant au jeu complet et un fichier correspondant à une extension que vous aurez créer.

Interface graphique zen

Vous aurez besoin de réaliser une interface graphique simple. Attention ! Ce n'est pas la qualité de l'interface graphique qui est évaluée dans ce projet, mais vos compétences en conception et programmation objet.

- Vous **devez** utiliser la bibliothèque d'interface graphique **zen** fournie avec ce sujet (fichier **zen5.jar**).
Pour ajouter un jar à un projet sous Eclipse, il faut :
 - ▷ Rajouter un dossier **lib** dans le répertoire du projet et y placer le fichier **.jar**.
 - ▷ Dans Eclipse, faire un clic droit sur le fichier **.jar** et choisir **Build Path > Add to Build Path**.
- On vous fournit également un mini-exemple (très incomplet) de code utilisant cette bibliothèque et suivant un modèle de développement classique appelé MVC (Modèle-Vue-Contrôleur) et que **vous devrez appliquer en l'adaptant** dans votre code.
 - ▷ Une classe **SimpleGameData** est utilisée pour gérer les données du jeu (le modèle) ainsi que toutes les actions possibles, suivant les règles du jeu.
 - ▷ Une interface **GameView** implémentée par le record **SimpleGameView** permet de gérer l'affichage graphique (la vue).
 - ▷ Le contrôleur implémente la boucle de jeu et la gestion des événements utilisateur : clics, touches, ...

Consignes de rendu

- ▷ Ce projet est à faire en **binôme** (c'est-à-dire exactement **deux** personnes) d'un **même groupe de TP**. Vous avez eu jusqu'au **7 avril à 23:59** pour indiquer le nom de votre partenaire de projet.
- ▷ Une soutenance β sera organisée les lundi **9 mai**. Pendant cette soutenance, vous ferez une démonstration sur une machine des salles de TP et serez interrogés sur le projet. Le but de cette soutenance est, entre autres, de permettre à votre enseignant de vous encourager si vous êtes sur la bonne voie, et de vous remettre dans le droit chemin sinon.
- ▷ Un premier travail intermédiaire, qui sera présenté lors de la soutenance β , doit être déposé sur e-learning avant le dimanche **8 mai à 23:59**. Il est attendu, à cette étape du projet, que les phases 1 et 2 soient terminées.
- ▷ La date limite de rendu final est le dimanche **11 juin à 23:59**. Passé ce délai, la zone de rendu sera fermée, et nous ne prendrons pas en compte un éventuel rendu qui nous serait envoyé autrement (par exemple par mail). En revanche, il est possible de déposer plusieurs fois votre rendu dans le temps imparti ; seule la dernière version sera alors prise en compte.

Rendu intermédiaire

Votre rendu intermédiaire devra consister en une archive au format **zip** : tout **rar**, **tar.gz**, **7z** ou autre ne sera pas ouvert. Cette archive contiendra :

- ▷ un répertoire **src** contenant les sources du projet ;
- ▷ un répertoire **docs** contenant un manuel de l'utilisateur (**user.pdf**) et un manuel expliquant l'architecture que vous avez choisie (**dev.pdf**) ; le manuel **user.pdf** doit être lisible par un enfant de 9 ans, qui connaît les règles de Patchwork et essaiera d'utiliser votre programme sans avoir lu d'autre document, ni même l'énoncé du projet ;
- ▷ un répertoire **docs/doc** contenant la javadoc, écrite **en anglais** ;
- ▷ un répertoire **lib** contenant les librairies dont dépend l'application ;
- ▷ un **jar** exécutable **Patchwork.jar**, qui fonctionne avec la commande **java -jar Patchwork.jar**.

Cette archive aura pour nom **Nom1.Nom2.Patchwork.zip**, où les noms sont ceux des membres du binôme par ordre alphabétique. L'extraction de cette archive devra créer un répertoire intitulé **Nom1.Nom2.Patchwork** et contenant tous les éléments demandés ci-dessus.

Rendu final

Votre rendu final devra consister en une archive au format **zip** : tout **rar**, **tar.gz**, **7z** ou autre ne sera pas ouvert. Cette archive contiendra :

- ▷ un répertoire **src** contenant les sources du projet ;
- ▷ un répertoire **docs** contenant un manuel de l'utilisateur (**user.pdf**) et un manuel expliquant l'architecture que vous avez choisie (**dev.pdf**) ; le manuel **user.pdf** doit être lisible par un enfant de 9 ans, qui connaît les règles de Patchwork et essaiera d'utiliser votre programme sans avoir lu d'autre document, ni même l'énoncé du projet ; le manuel **dev.pdf** doit notamment inclure une section dédiée aux améliorations et corrections apportées depuis la soutenance β ;
- ▷ un répertoire **classes**, vide dans l'archive, et qui contiendra les classes une fois compilées ;
- ▷ un répertoire **lib** contenant les librairies dont dépend l'application ;
- ▷ un **jar** exécutable **Patchwork.jar**, qui fonctionne avec la commande **java -jar Patchwork.jar**, et qui possède donc un fichier **manifest** adéquat ;
- ▷ un fichier **build.xml**, écrit à la main, qui permet de
 - ▷ compiler des sources (**target compile**) ;

- ▷ créer le **jar** exécutable (**target jar**) ; il devra s'agir de la **target** par défaut ;
- ▷ générer la javadoc, écrite **en anglais**, dans le répertoire **docs/doc** (**target javadoc**) ;
- ▷ nettoyer le projet pour qu'il ne reste plus que les éléments demandés (**target clean**).

Cette archive aura pour nom **Nom1_Nom2_Patchwork.zip**, où les noms sont ceux des membres du binôme par ordre alphabétique. L'extraction de cette archive devra créer un répertoire intitulé **Nom1_Nom2_Patchwork** et contenant tous les éléments demandés ci-dessus.

Critères de notation

- ▷ Un enfant de 9 ans, doit pouvoir jouer à votre jeu ;
- ▷ la propreté et la lisibilité du code auront un poids très important dans la note ;
- ▷ l'architecture que vous aurez définie (interfaces, classes, etc) devra être donnée dans les documents PDF et aura également un poids très important dans la note ; ainsi, votre code devra être modulaire;
- ▷ votre code ne devra pas contenir de méthodes de plus de 20 lignes ;
- ▷ pas de duplication de code, et respect des principes de programmation objet ;
- ▷ pas de variable globale;
- ▷ pas de code inutile ;
- ▷ présence des différents rapports et, par conséquent, orthographe correcte !
- ▷ prise en considération des remarques faites lors de la soutenance β pour le rendu final.

Règles à respecter impérativement – Mort subite

Voici une liste de règles qu'il vous faudra respecter impérativement. Si vous ne respectez pas ne serait-ce qu'une seule de ces règles, et en fonction de la situation et de vos explications, la conséquence pour vous pourra aller du retrait de quelques points sur votre note à un statut défaillant pour le projet, donc pour la L3.

- ▷ Vous **devez** participer à la soutenance β et à la soutenance finale; si un seul des deux membres d'un binôme participe à la soutenance β , le membre absent sera considéré comme défaillant pour le projet.
- ▷ Vous **devez** déposer un premier travail **sur e-learning** et votre version finale **sur e-learning** dans les temps.
- ▷ Dans les deux cas (version intermédiaire et version finale), votre code **doit** compiler.
- ▷ Vous **devez** inclure une javadoc écrite **en anglais** et des fichiers **user.pdf** et **dev.pdf** avec votre version finale.
- ▷ Votre archive **devra** avoir le bon nom, être une archive **.zip**, et produire un répertoire qui a le bon nom.
- ▷ Le projet ne **devra pas** utiliser ou inclure de librairie externe autre que celles indiquées dans le sujet.
- ▷ Le projet ne **devra pas** contenir de code copié-collé du net. La présence d'un tel code sera interprétée comme une tentative de tricherie, et s'accompagnera donc d'une convocation devant le conseil de discipline de l'ESIPÉ.
- ▷ Le projet ne **devra pas** utiliser de classes du package **java.io** autres que les classes **InputStream/OutputStream, BufferedReader/BufferedWriter** et l'exception **IOException**. En particulier, il ne **devra surtout pas** utiliser **java.io.File**.

- ▷ Le projet ne **devra pas** contenir de champ avec une visibilité autre que **private**, et toute méthode de visibilité **public** devra commencer par vérifier que ses arguments sont raisonnables. Par exemple, si une fonction lance une `NullPointerException`, celle-ci doit être due à un appel à `Objects.requireNonNull` qui aura détecté que l'argument proposé était nul.

Références

1. [Ant Manual](#) pour la construction du fichier `build.xml`
2. [How to create an executable jar?](#)
3. [JavaDoc](#)
4. [Les entrées/sorties sur fichier](#)
5. La bibliothèque graphique **Zen 5**, ses [sources](#) et sa [documentation](#)
6. Un [exemple de code](#) utilisant le modèle de développement Modèle-Vue-Contrôleur pour programmer avec Zen5. Attention, ce code ne respecte pas nécessairement les conditions de mort subite.
7. Une [vidéo](#) indiquant comment intégrer Zen 5 à un projet avec Eclipse

Annexe : Liste des pièces du jeu Patchwork

