

Module : Programmation Objet en JAVA

Mini Projet :

TIC TAC TOE GAME



Préparé Par :

ELMERZOUGUI Adil

ZAABOUL Jawad

SOMMAIRE

- 1. INTRODUCTION :-----3
- 2. ANALYSE ET CONCEPTION :-----3
 - A. CAHIER DE CHARGE -----3
 - Règles de gestion :-----3
 - B. CONCEPTION UML-----4
 - Diagram de cas d'utilisation :-----4
 - Diagramme de séquences :-----5
 - Diagramme d'activité :-----6
 - Diagramme de classes :-----7
- 3. CAPTURE D'ECRAN -----8
 - A. PARTIE SERVEUR :-----8
 - B. PARTIE JOUEUR-----9
 - Joueur X :-----9
 - Joueur O :-----9

1. Introduction :

Ce rapport essaie bien de vous présenter la démarche prise pour faire un Jeu Tic-Tac-Toe, Tic-Tac-Toe est un jeu dans lequel deux joueurs s'affrontent.

Ils doivent remplir chacun à leur tour une case de la grille avec le symbole qui leur est attribué : O ou X. Le gagnant est celui qui arrive à aligner trois symboles identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Il est coutume de laisser le joueur jouant X effectuer le premier coup de la partie.
Ce projet sert construire un jeu Tic-Tac-Toe en utilisant **Java**.

2. Analyse Et Conception :

a.Cahier de charge

▪ Règles de gestion :

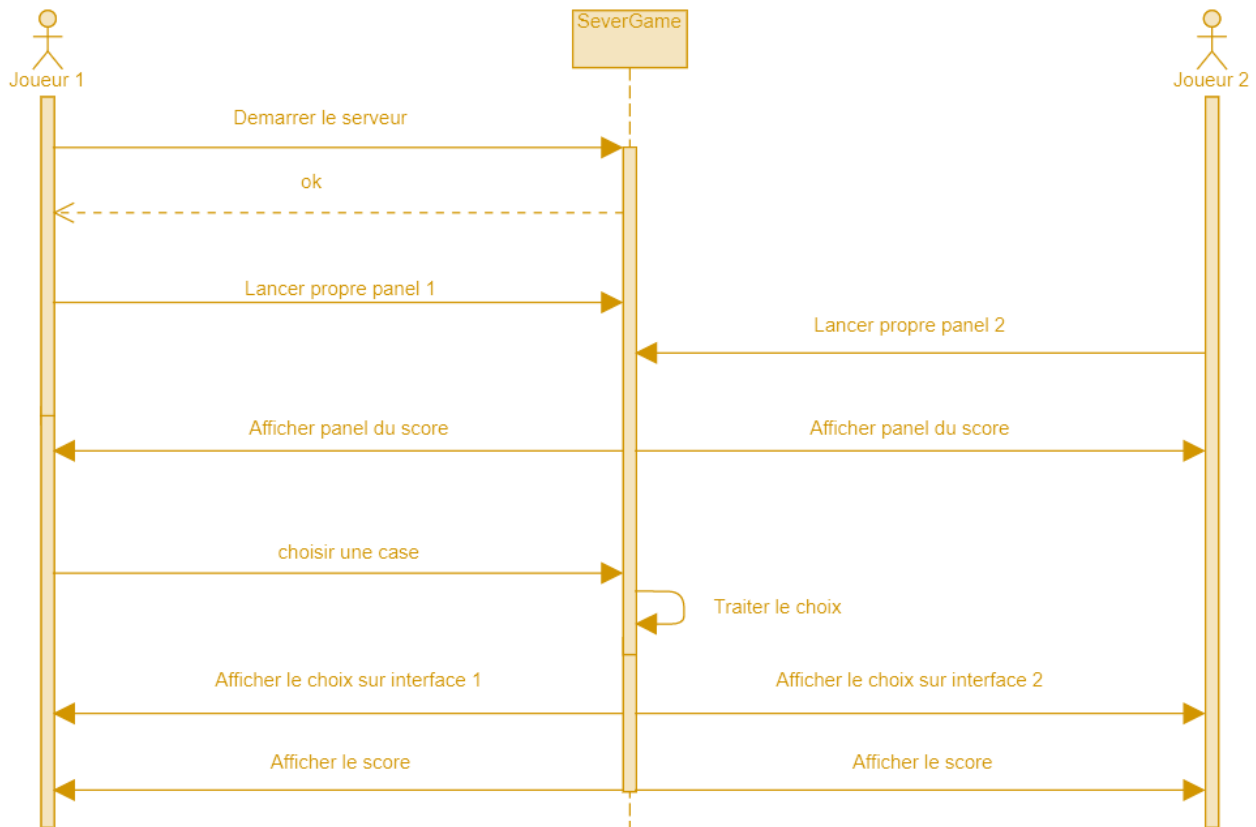
- ✓ Le jeu doit démarrer tout d'abord un BOARD qui sert à préciser les configurations de jeu comme combien de lignes nécessaires pour gagner et nombre de colonne du BOARD.
- ✓ Chaque joueur peut émettre un choix à la fois.
l'adversaire ne peut pas jouer quand il est le tour de l'autre joueur.
- ✓ Le joueur gagne un tour après avoir un N de ligne horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- ✓ Le jeu continue dans le BOARD jusqu'au tous les cases sont remplies.

b. Conception UML

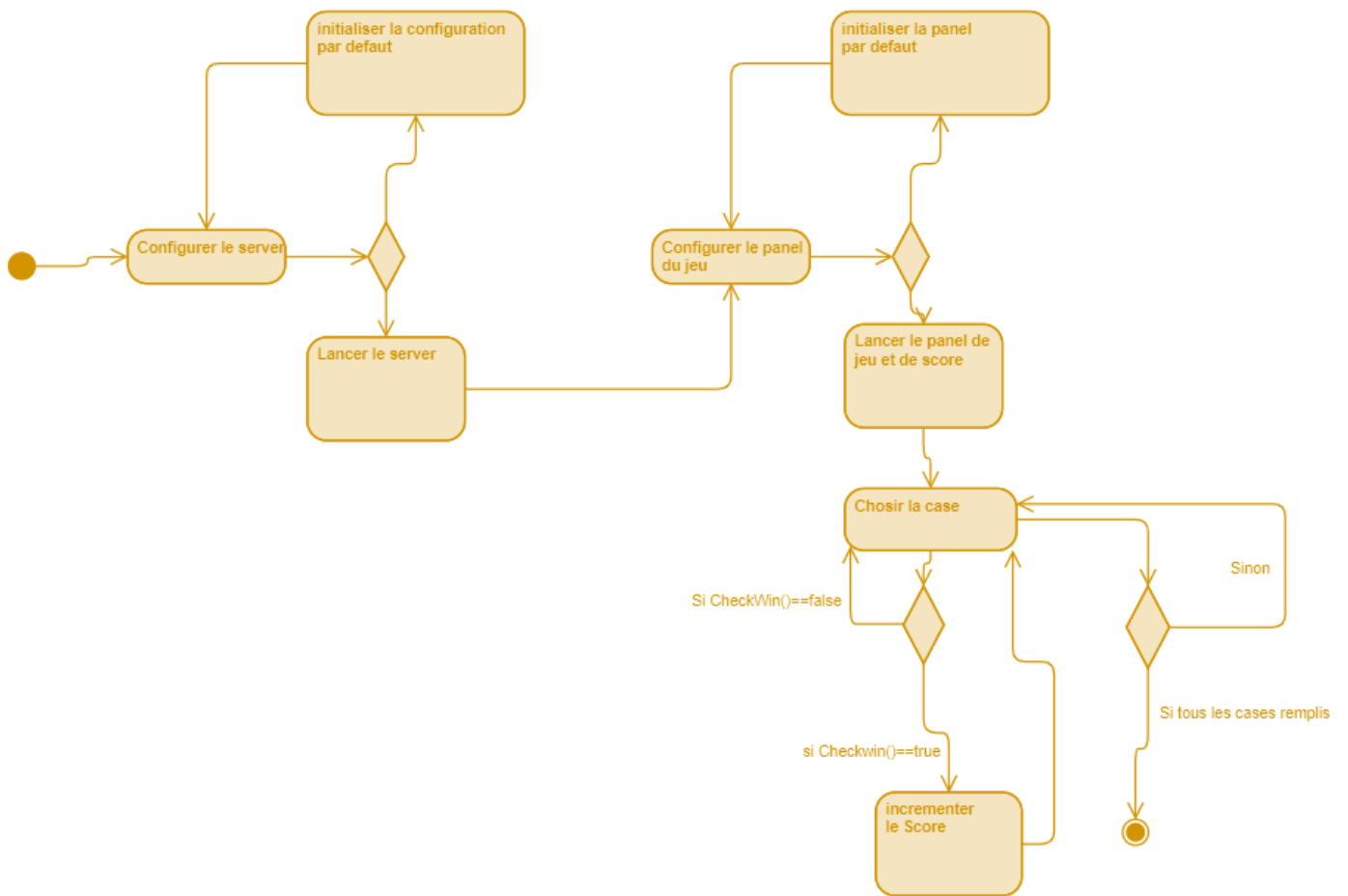
- Diagram de cas d'utilisation :



- Diagramme de séquences :



■ Diagramme d'activité :

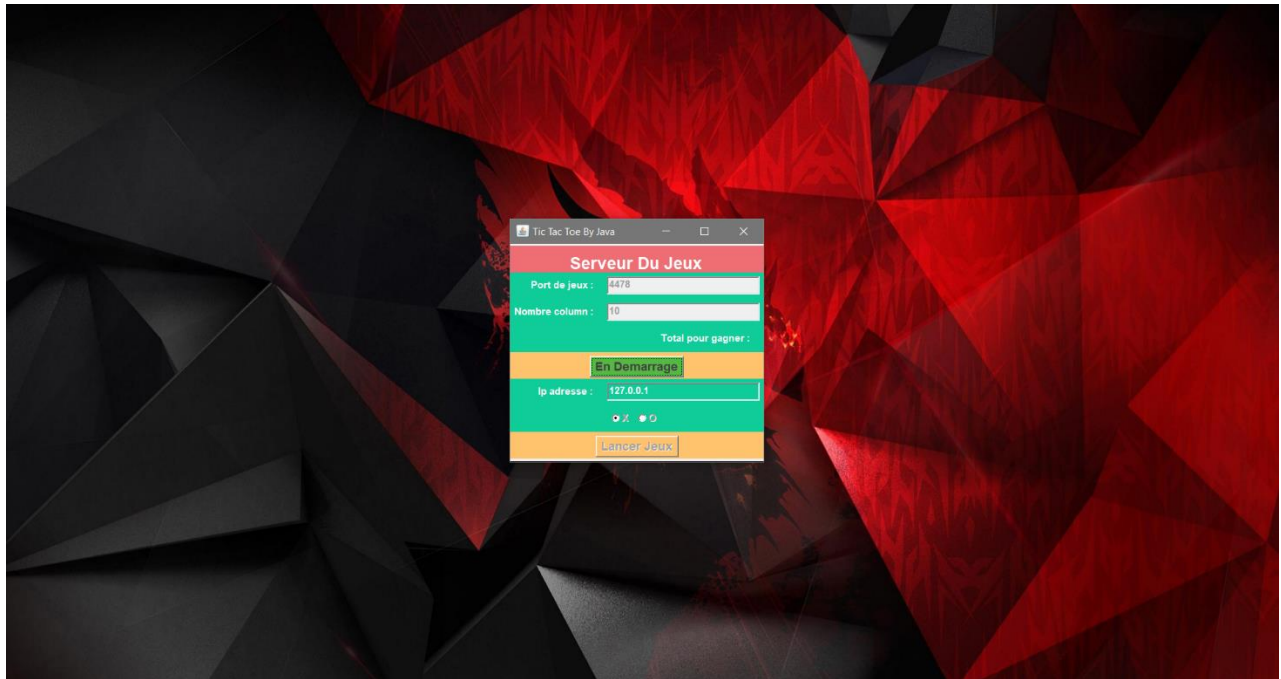


■ Diagramme de classes :



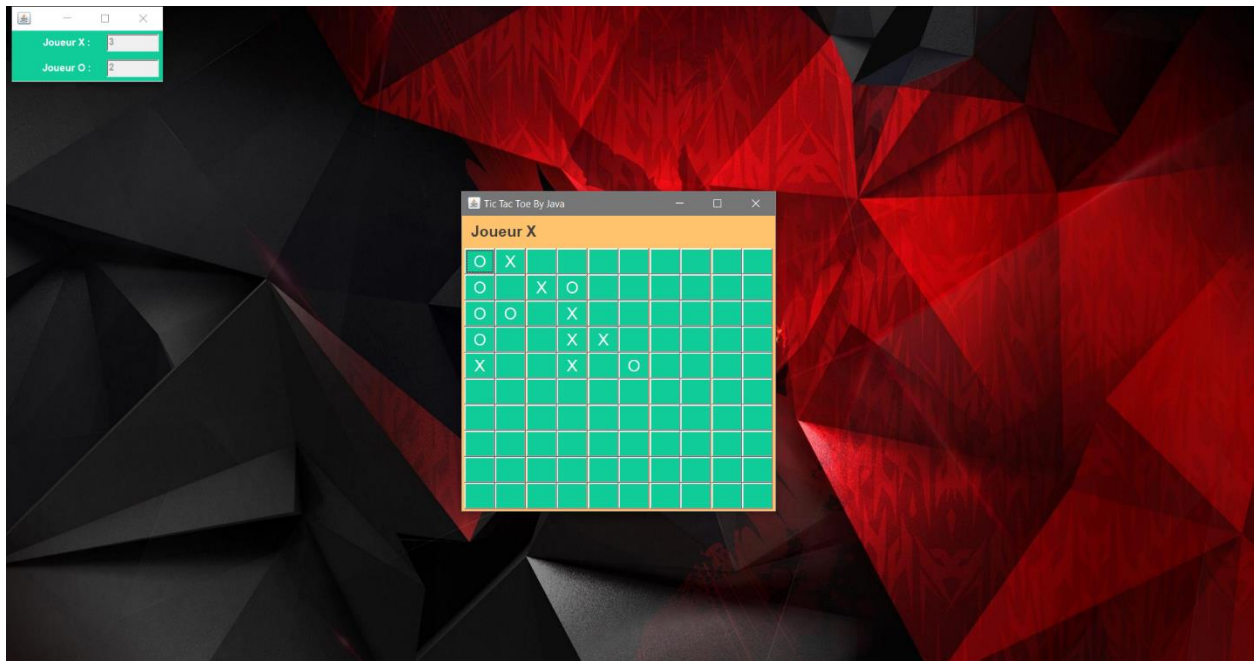
3. Capture D'écran

a.Partie Serveur :



b.Partie Joueur

- Joueur X :



- Joueur O :

