

# Les Bâtisseurs

**Paul BUREL**

**Sébastien CHOISY**

**Djade KHALDI**

**Aryamaan KUNWAR**

**Axel MAÏSSA**

**17 décembre 2020**

# Fonctionnalités réalisées

- **Création des deck ouvrier et chantier**
- **Deux types d'IA différentes (smart vs dumb) exploitées par quatre joueurs**
- **Distribution d'un totem et des apprentis**
- **Compteur d'action et bourse régissant les actions**
- **Affichage en couleur client du déroulement de la partie**
- **Transformation d'un chantier en machine**
- **Gestion de fin partie et classement**
- **Mode statistique et mode standard**

# Démonstration

# Organisation du code

# Module client et serveur

- Utilisation d'une interface pour les deux IA
- IA constituée d'un joueur et d'un compteur
- Découpe du serveur en plateau et moteur
- Plateau prend en charge la gestion des cartes

# Module commun

- Héritage de Carte sur CarteBatiment et CarteOuvrier
- Choix d'une interface CarteChantier
- Display se charge de l'affichage
- Package Joueur contenant les objets nécessaires à la création d'un joueur
- Utilisation de collections

# Tests



- **Utilisation de JUnit 5**
- **Test des chemins alternatifs**
- **Test unitaire : Chaque méthode a son test**
- **Les tests ont été effectués après le code (problème)**

# Implémentation

## Points forts

- 80% des parties gagnées par l'IA forte
- Déroulement viable
- Affichage user friendly
- Projet modulaire

## Points faibles

- Pas de javadoc, ni de mock pour les tests
- Pas de TDD
- IA qui modifie les cartes
- Victoire forcée

# Gestion du projet

- **Equipe de débutant en programmation orienté objet**
- **GIT**
- **Retard sur une itération**
- **Répartition de travail**

**Merci de votre attention**