

Pokemon Tournament

Bonjour, je me présente, je suis votre client qui a du mal à s'exprimer, vous me reconnaissez? Je vais essayer de vous exprimer mon besoin, charge à vous de le traduire dans votre langage d'informaticien et de me créer un logiciel qui se vendra par millions. Je souhaite créer un jeu en ligne de commande permettant de simuler un tournoi de Pokemon ^^.

Lorsqu'on lance l'application, les pokémons sont tous créés au démarrage puis on démarre automatiquement le tournoi, les pokémons se battent entre eux (1 contre 1). À la fin du tournoi, il ne reste qu'un seul gagnant.

Un pokémon doit être caractérisé, au minimum par un nom, un niveau de vie, un niveau de pouvoir.

Lorsqu'un combat débute les pokémons lancent leur cri de combat, à la fin du combat ils lancent soit leur cri de victoire soit leur cri de défaite en fonction du résultat.

Le tournoi ne peut accueillir qu'un nombre limité de pokémons, après une défaite, le pokémon vaincu doit être supprimé du tournoi.

Contraintes techniques:

- Utilisation de java

Points Bonus:

- Personnalisation des pokémons et des options du tournoi à l'exécution

Livrables attendus:

- Sources de votre projet sur votre github
- Documentation de votre projet (explications de vos choix / diagrammes UML / reste à faire éventuel / points de blocage / point d'amélioration / cycles de développement utilisés / autres points qui vous semblent judicieux ...)

Conseil:

- Si vous arrivez à la fin du projet et que vous souhaitez l'améliorer, faites un backup de votre projet v1 puis créez une v2 à part afin de me montrer l'évolution apportée

Méthode de rendu:

Les sources des projets doivent être postées sur github, vous m'envoyez un mail (pierre.deruel@envoxoo.com) avec les liens vers le projet ainsi que la documentation.

Bon courage!

Pierre