

# Projet de POO de L2 Informatique

## Titre : Study Week Simulator

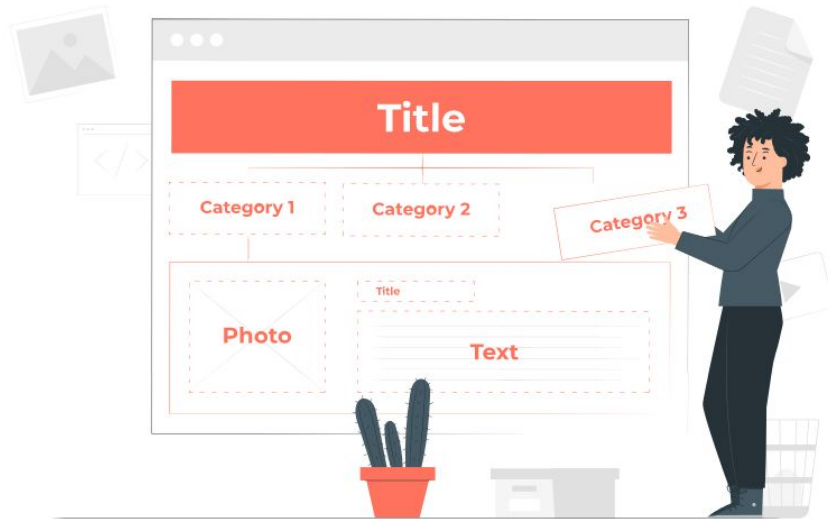
**Présenté par :** Aida AMERKHALOVA, Maty DIOP,  
Aymen EL OUAGOUTI et Enzo MANTZOUTSOS

**Encadré par :** Anastasia VOLKOVA et Laurent GRANVILLIERS

**le** 13/12/2022



# Contexte



# Le cahier des charges

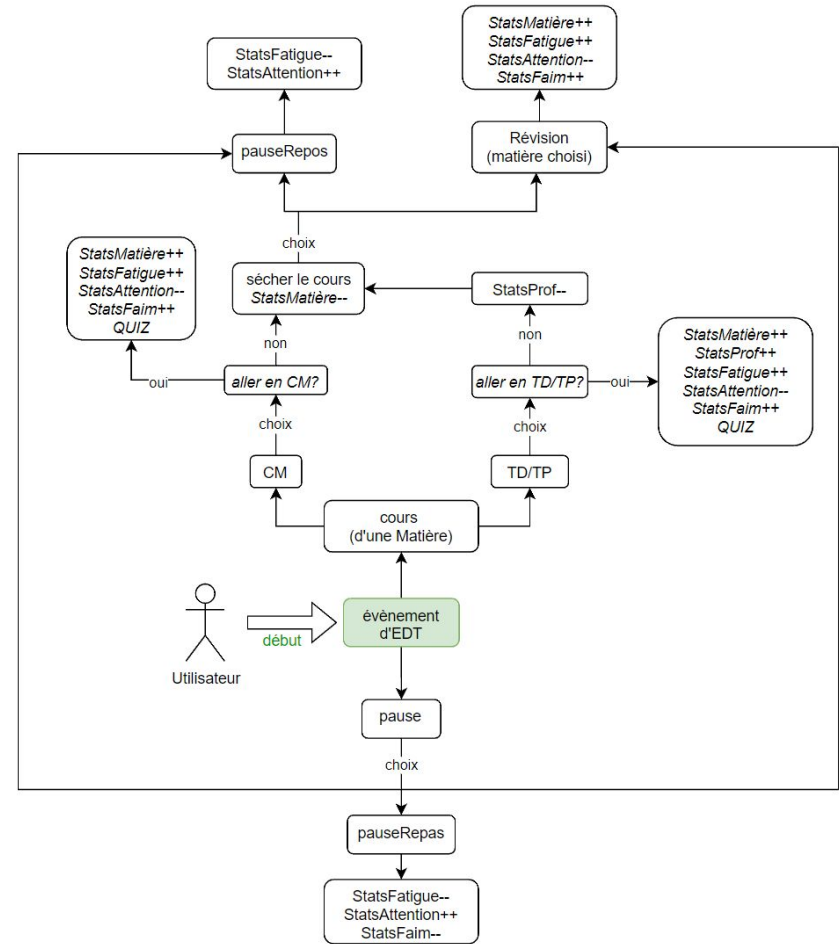
- ❖ Simuler la vie d'un étudiant au cours d'une semaine
- ❖ Plusieurs choix pour une action
- ❖ Chaque choix doit influencer le personnage principal d'une certaine manière

## Entités:

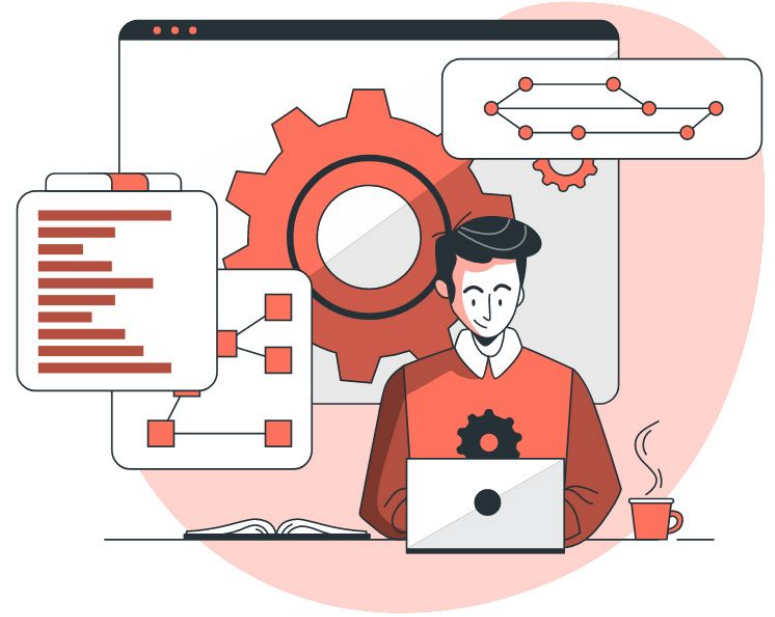
- **Acteurs** : Etudiant (Utilisateur), Professeurs
- **Evénements** : Cours, Pause (Repos/Repas/Révision)
- **Statistiques** : Personnelles (faim, fatigue, attention),  
Maîtrise des matières,  
Appreciation des professeurs



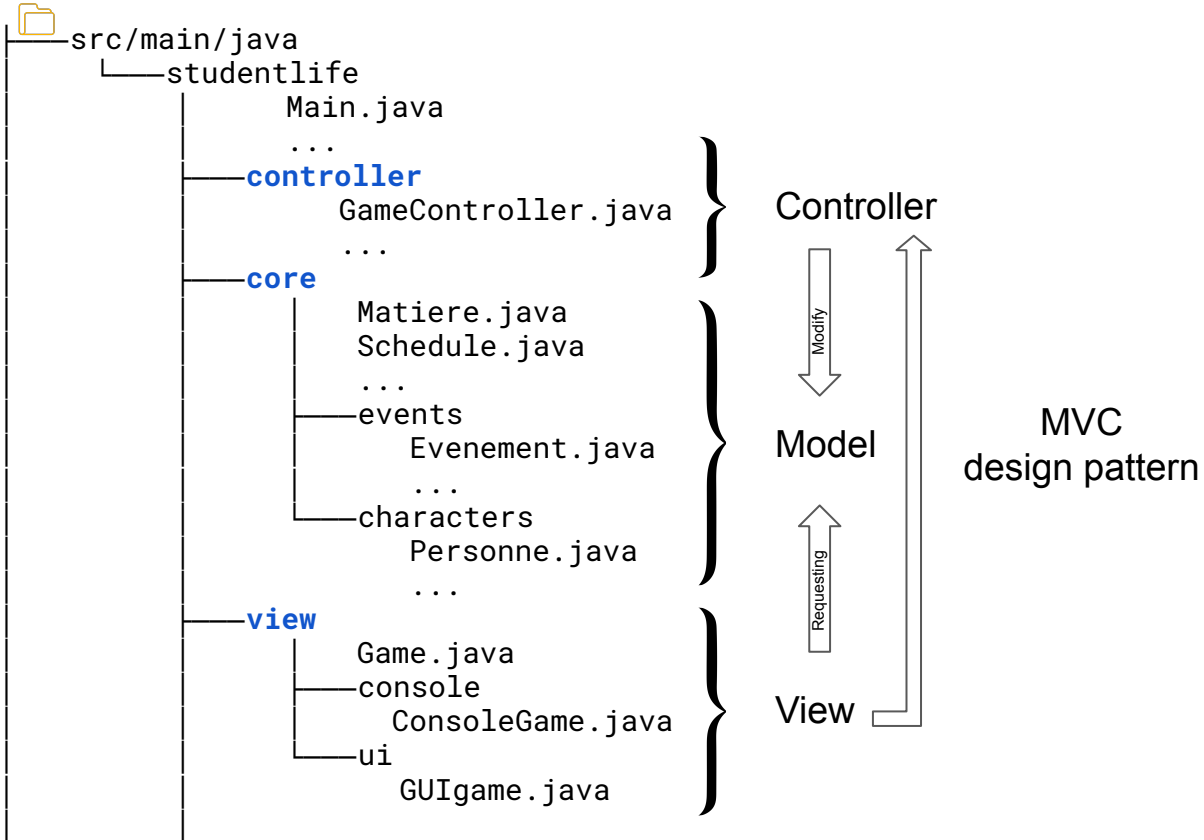
# Arbre de décision



# Réalisation technique



# Architecture



# Interfaces

## Console

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - mvn -q execjava

>Etudiant(e): Ryan Gosling >Jour: Lundi

Menu Principal
1) Poursuivre le jeu
2) Consulter l'EDT
3) Statistiques
4) Paramètres
5) Quitter le jeu
Donnez l'indice de votre réponse
```

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - mvn -q execj...

Lundi vous avez:
CM de Introduction aux systemes d'informations avec
Wayne Rooney
TD de Connaissance de l'entreprise avec Donnie Darko

Pause
Pause
Pause
TD de Programmation orientée objet avec Jon Snow
TD de Introduction aux systemes d'informations avec
Wayne Rooney

Faites une saisie pour revenir dans le menu principa
```

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - mvn -q execjava

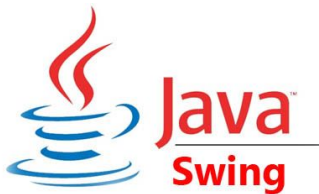
Cours Magistral de Introduction aux systemes d'informations

Petit quiz pour vérifier vos connaissances

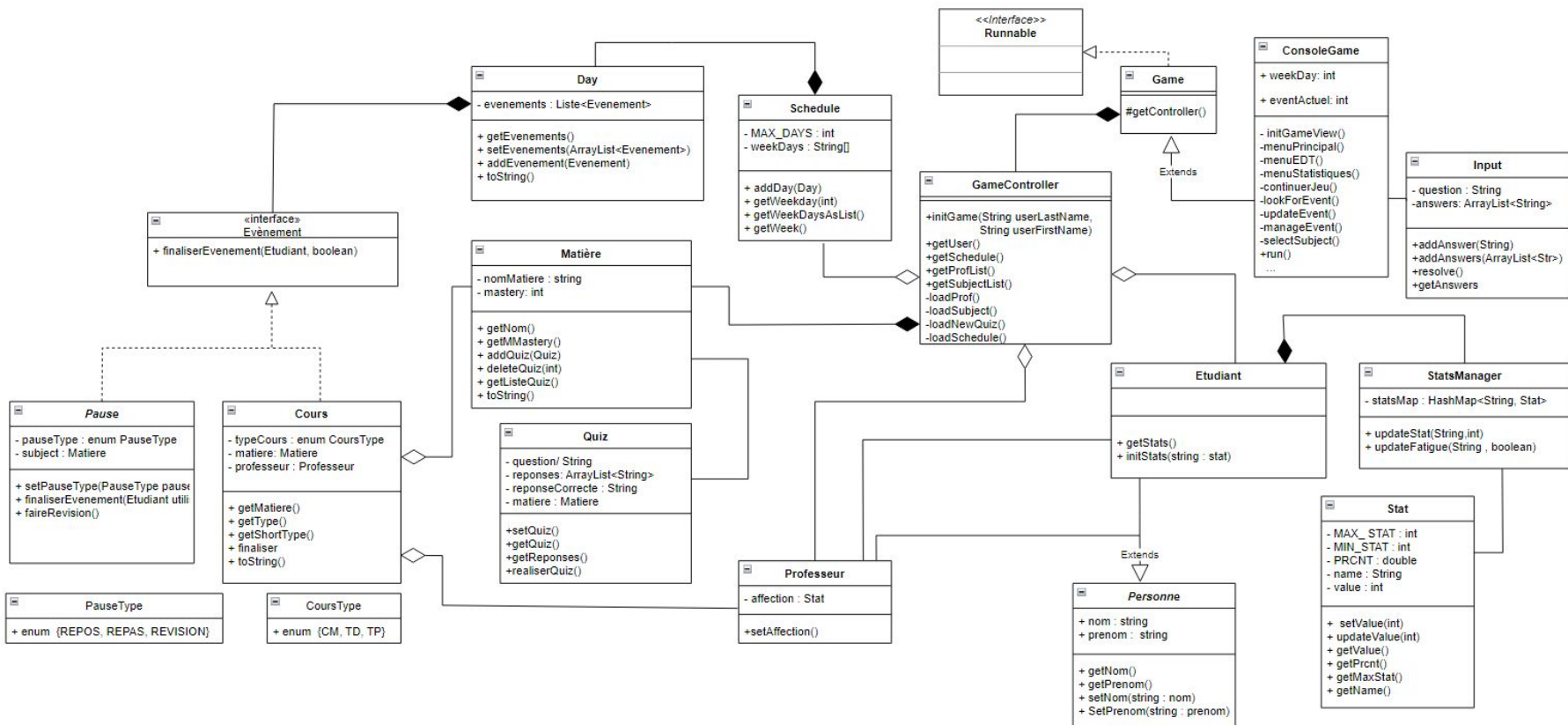
Un automate normalise a forcement
1) la propriete qu'il soit complet
2) un etat initial unique
3) un etat final unique
4) deux etats: initial et final unique chacun

Donnez l'indice de votre réponse
oui
Merci d'entrer un indice
```

## Graphique

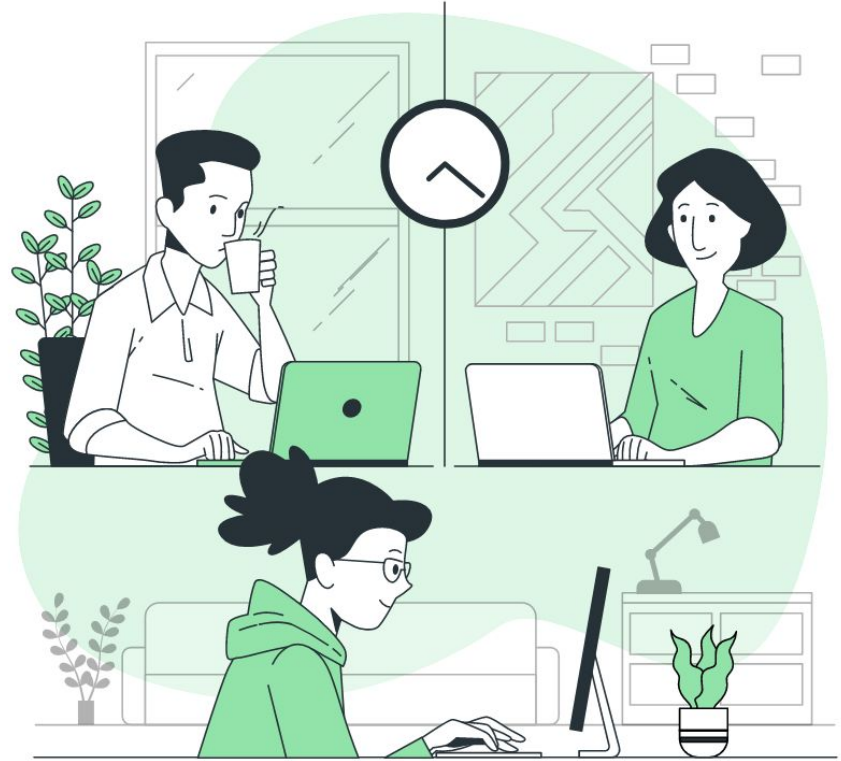


## Interactions entre objets

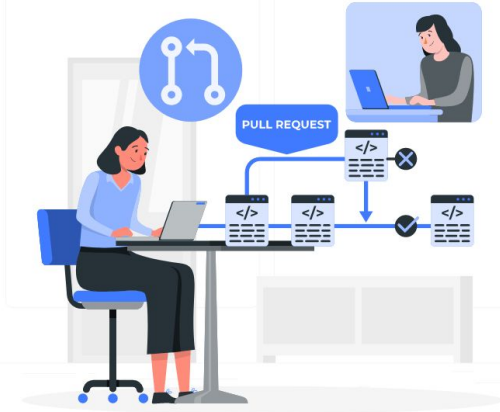




# Gestion de projet



# Organisation de l'équipe



**Aida:** Architecture du projet et mise en place des différentes interactions entre les entités, interface console bon fonctionnement de l'ensemble du projet.

**Enzo:** Création du game controller et chargement des fichiers CSV pour modéliser différents scénarios.

**Aymen:** Créations d'interactions avec l'utilisateur et gestion de l'affichage avec une interface graphique.

**Maty:** Gestion des différentes stats de l'étudiant et documentation du projet (javadoc).

# Les livrables fournis

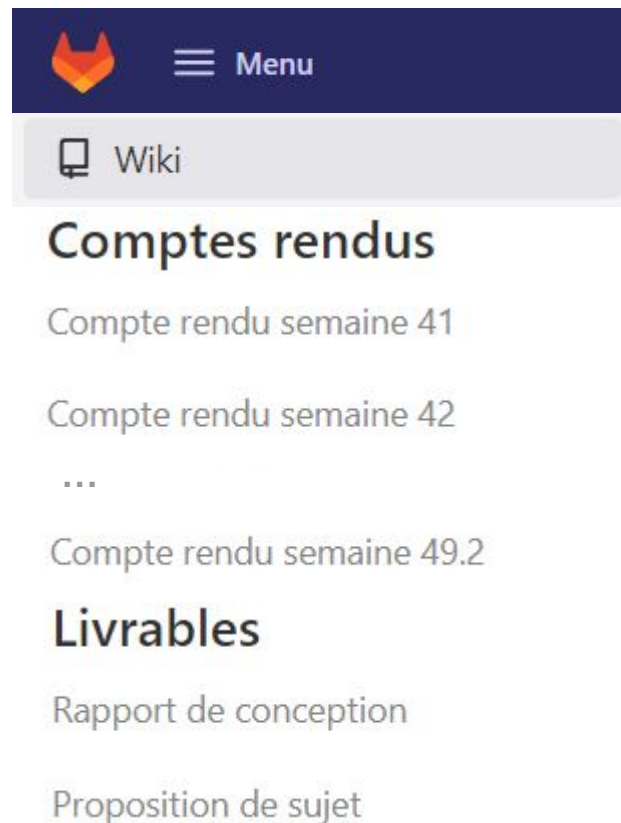
Proposition du sujet

Rapport de conception

Code Java

Comptes rendus des réunions

...



# | Bilan

# Bilan technique et humain

## Objectifs

(Non rempli) Affichage dans une interface graphique

## Nouvelles connaissances et technologies

- MVC
- Swing
- JavaFX
- Maven

# Auto-évaluation

- Vue d'ensemble
- Conception et Rapport
- Programmation
- Gestion de Projet

# | Conclusion

...