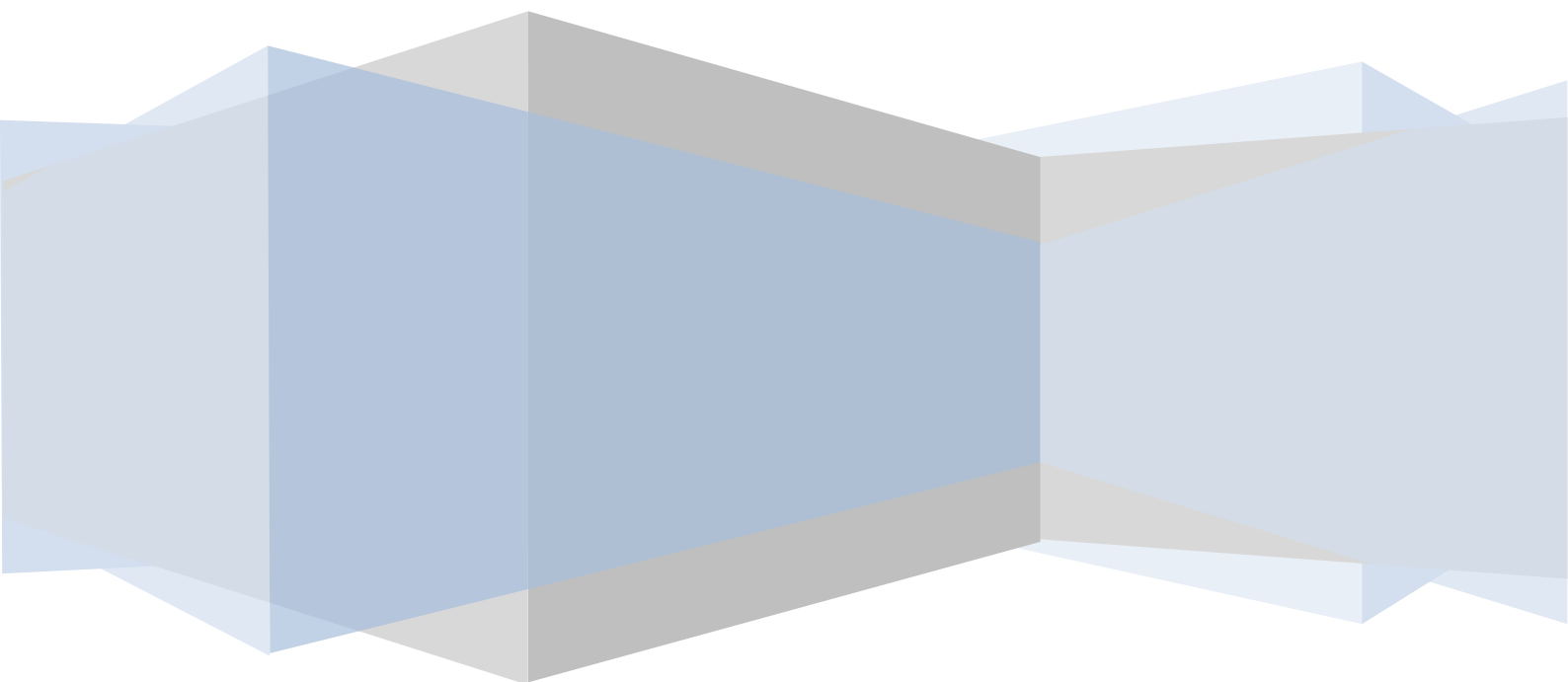


Semestre printemps 2012

Cahier des charges - LIF7

Projet Hexxagon

Thibault LAZERT – Mickaël RIVOLLET



Présentation :

Nous sommes deux étudiants de 2^{ème} année de classe préparatoire à Polytech' Lyon.

Nous réalisons ce projet dans le cadre de l'UE « LIF7 - développement et conception d'application ».

Nous avons choisi de programmer un jeu.

Principe du jeu

Nous devons réaliser une application codée en C : nous avons choisi de programmer un jeu de type plateau nommé « Hexxagon ».

Ce jeu oppose deux joueurs. Le gagnant est celui qui possède le plus de pièces à la fin de la partie.

Au début de la partie, chaque joueur dispose de trois pièces réparties sur les coins du plateau. À chaque tour, le joueur peut :

- soit dupliquer sa pièce dans l'une des six cases adjacentes (à condition qu'elle soit libre et accessible)
- soit déplacer sa pièces de deux cases

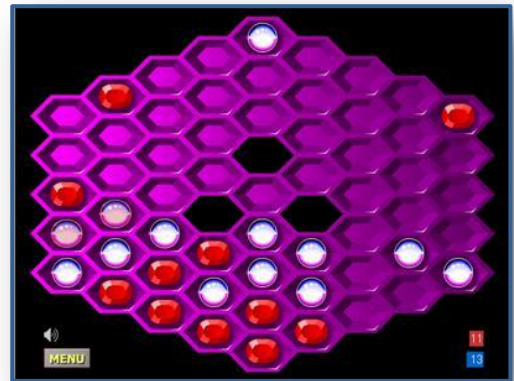
Dans les deux cas, après l'action du joueur, toutes les pièces situées dans des cases adjacentes de la pièce qu'il vient de créer/déplacer lui reviennent.

Un joueur ne peut effectuer qu'une seule action à chaque tour.

Si un joueur ne peut jouer aucune de ses pièces lorsque c'est son tour, il a perdu.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'emplacements libres sur le plateau.

Les scores des joueurs sont mis à jour à chaque tour.



Contraintes

Nous devons soutenir notre projet le 7 juin.

Nous avons 9 séances de quatre heures le mardi matin pour programmer notre jeu. Nous utiliserons un logiciel de gestion de versions : svn. Les fichiers du programme seront hébergés par GoogleCode et accessibles depuis l'adresse suivante : <http://code.google.com/p/lazert-rivollet-lif7/>

Déroulement du projet

Création du serveur svn d'hébergement des fichiers.

Rédaction du cahier des charges.

Elaboration du diagramme des modules : liste des modules et des fonctions associées.

Programmation des structures des modules et des fonctions.

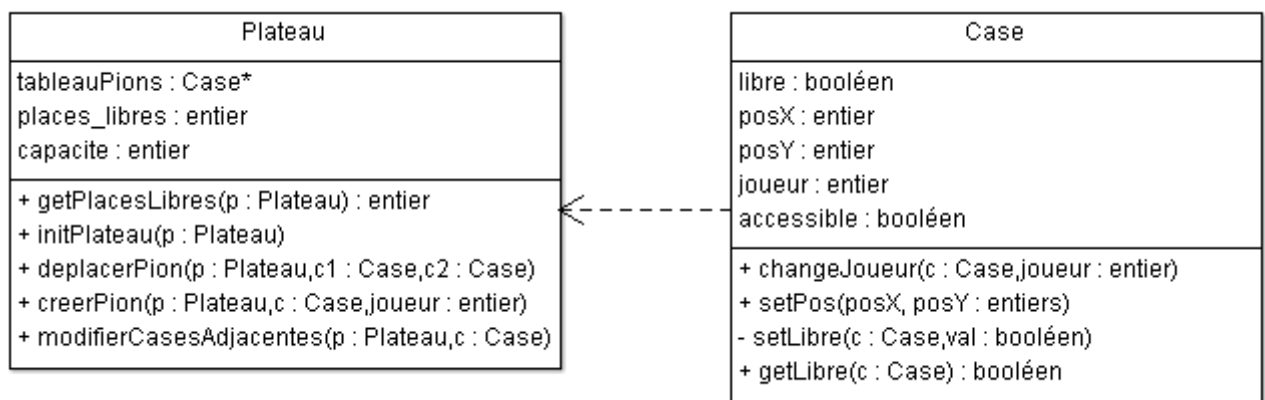
Création des images du jeu (pions, plateau ...)

Vérification de la mémoire et correction des éventuels bogues.

Tests en vue de la démonstration.

Préparation de la présentation pour la soutenance.

Diagramme des modules



Voici une ébauche du diagramme des modules. Il sera complété au fur et à mesure du projet.

Diagramme de Gantt

Tâches	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 5	Sem 6	Sem 7	Sem 8	Sem 9
Ouverture SVN									
Cahier des charges									
Création des .h									
Liste fonctions									
Prog. des fonctions									
Création des images									
Màj diagramme									
Vérif mémoire									
Tests et corrections									
Prépa. présentation									