

Projet de programmation orientée objet et d'interfaces graphiques

Julien COOLEN

Yaniv BENICHOU

Année 2018 - 3^e semestre L2

1 Introduction

Nous abordons dans ce rapport nos choix de modélisation et les difficultés rencontrées au cours de ce projet pour le cours de programmation orientée objet et d'interfaces graphiques.

Le but de ce projet consiste à implémenter plusieurs jeux de plateau en regroupant les fonctionnalités communes. Pour cela nous avons développé une plateforme logicielle (en anglais *framework*) à partir de laquelle nous avons codé chaque jeu.

2 Modélisation

Nous avons remarqué que chaque jeu utilise toujours les mêmes composants : un plateau, une pièce, une pioche, des joueurs et leur main.

3 Difficultés rencontrées

Lors du développement nous avons réécrit à plusieurs reprises certaines méthodes, ce qui introduisait quelques fois de nouveaux bugs. C'est pourquoi nous avons écrit des tests unitaires à l'aide de la librairie jUnit que l'on lance à chaque modification pour identifier toute régression dans le code.

Plus git pour sauvegarder des états de l'avancement en cas de problème

4 Pistes d'amélioration

5 Conclusion