

Projet Logiciel

Modélisation d'un jeu



Equipe :

Aziz BOURAHAMA

Benedictus Kent RACHMAT

Dorian ABRAHAM

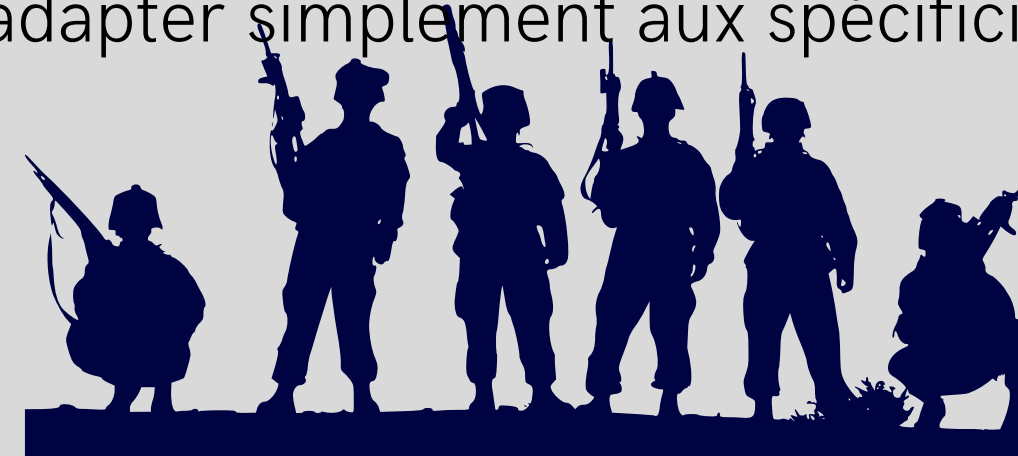
Corentin DUVIVIER

Aperçu des jeux

ne modélisation qui permette à un développeur de créer un nouveau jeu en se servant de ce qui est déjà réalisé ou en ajoutant modérément des classes pour s'adapter simplement aux spécificités de son jeu

Un jeu de développement agricole

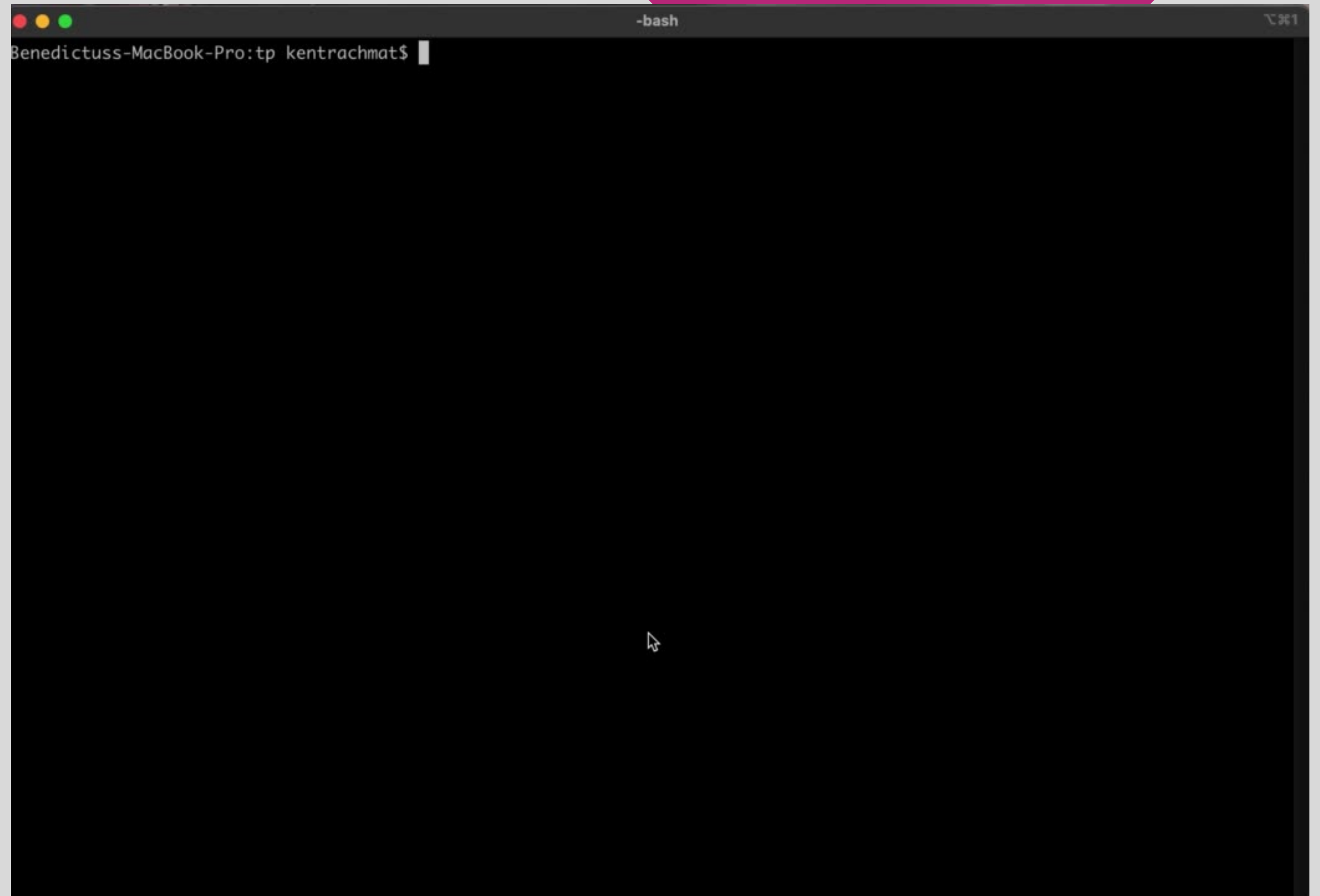
Dans ce jeu les joueurs ont pour objectif de gagner de l'or en déployant des ouvriers agricoles qui exploitent des territoires.

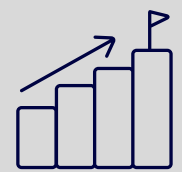


Un jeu de guerre

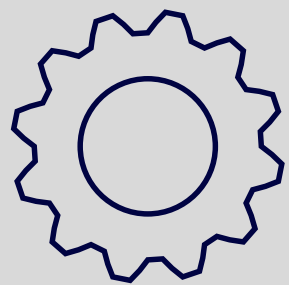
Dans ce jeu les joueurs ont pour objectif de déployer des armées sur des territoires

Petite présentation de notre projet



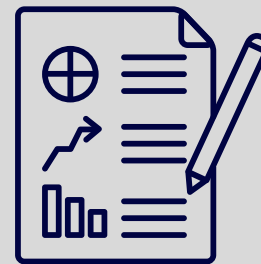


L'état de notre projet :



Code

Les différentes parties du projet ont bien été traitées.



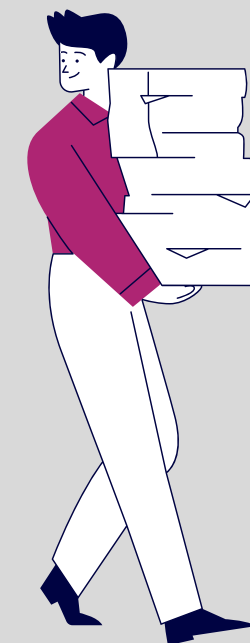
Documentation

- Présence d'un readme à jour.
- Présence de la javaDoc



Tests

Le code bien été couvert de tests.

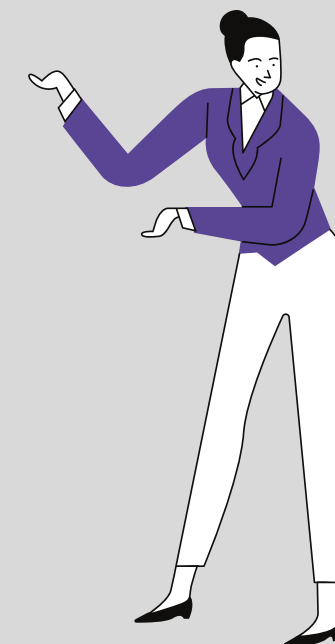


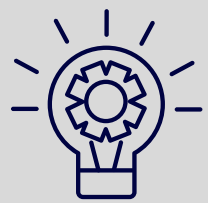


Analyse du contenu de notre projet :

Tout au long de ce projet, nous avons veiller à :

- Des noms parlant pour les paquetages , classes et méthodes, des noms qui nous apprennent quelque chose de façon plus générale.
- Simplifier les code en sous-méthodes.
- Identifier/supprimer le code dupliqué.
- Répartition judicieuse des classes en paquetages.



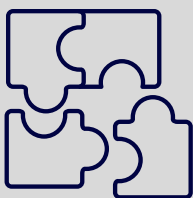


Deux héirachies de modélisation :



A l'aide de l'héritge et des classes abstraites :

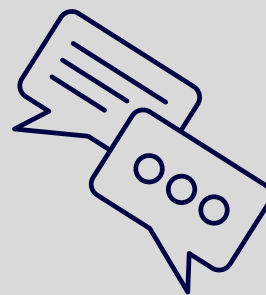
- Une classe abstraite regroupant les comportements en commun.
- Des classes qui héritantes aux spécificités de chaque jeu.



A l'aide d'une interface :

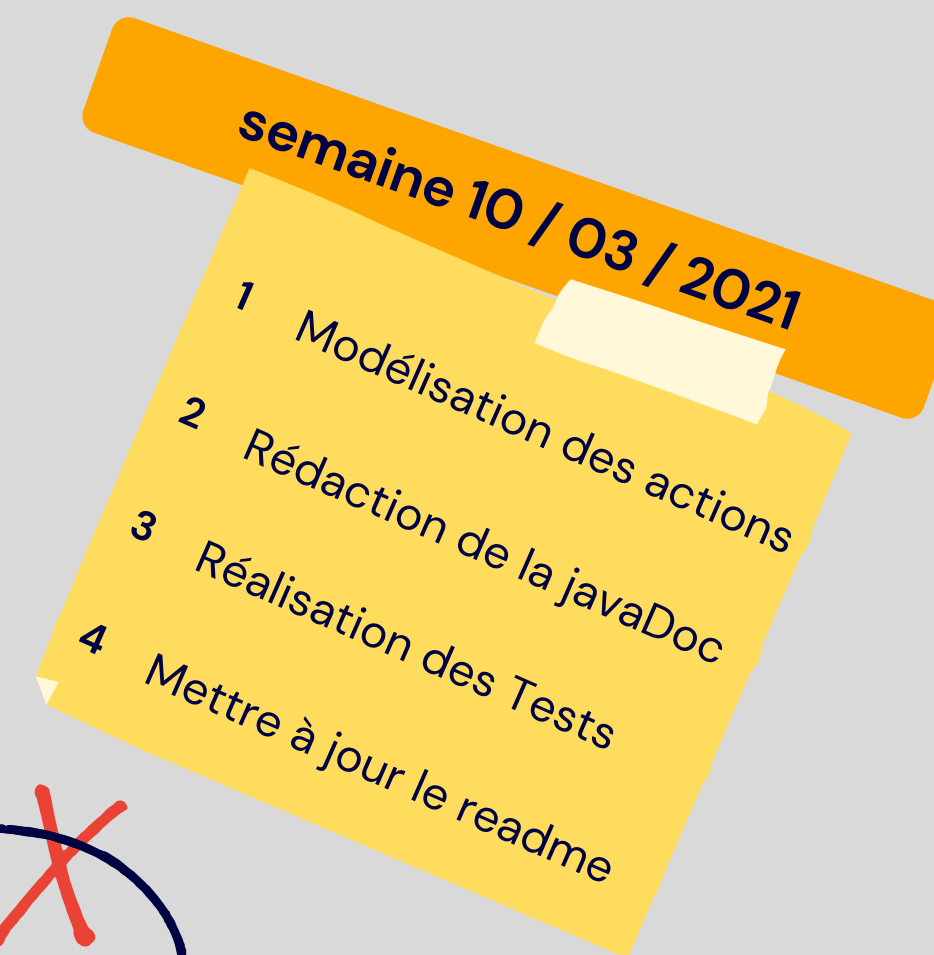
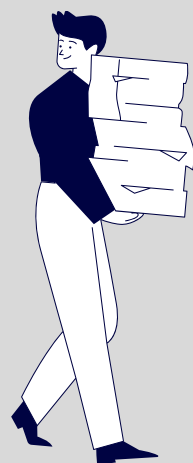
- Une interface qui définit une méthode.
- Des classes qu'implémentent cette dernière.





Organisation en équipe :

- Se fixer des objectifs à court termes.
- Je code tu testes, tu codes je teste.
- Travailler en sous-équipe de 2.
- Utilisation des branches.

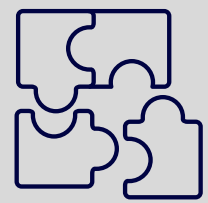


yes!



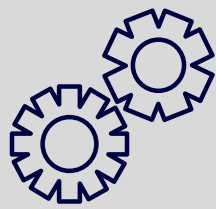


Université de Lille



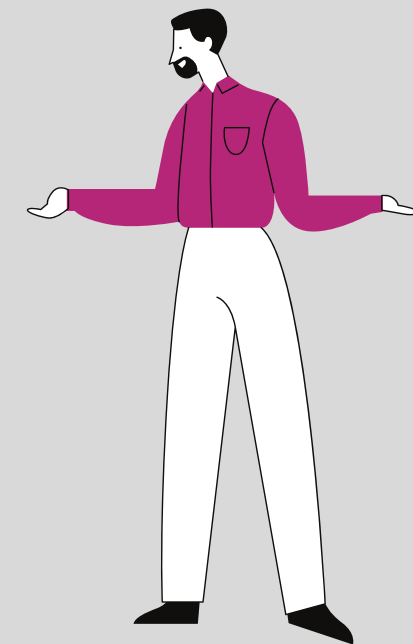
Difficultés rencontrées :

- L'utilisation le gestionnaire de version git.
- Se fixer des objectifs à court termes.
- Opinion différente entre les membres.
- Modification de code qui pouvant affecter une autre fonction



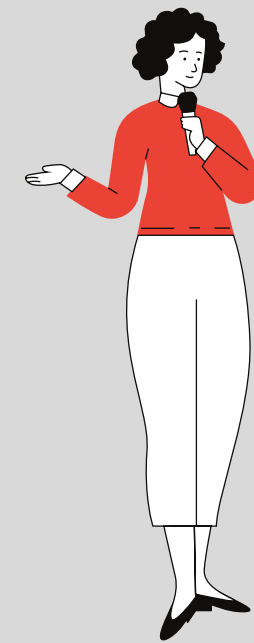
Tout à l'air parfait alors : Non, presque !

- Mieux définir la méthode equals pour les tuiles.
- Mieux faire le parallèle avec le cours d'ASD, la méthode hashCode.
- Choisir la bonne structure de données c'est bien, mais choisir l'idéale ça l'est encore plus.



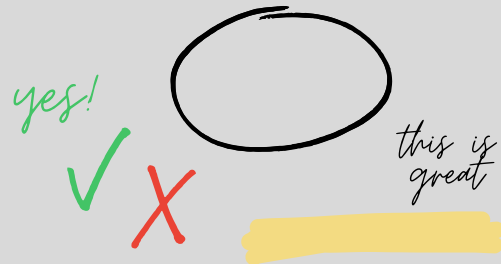
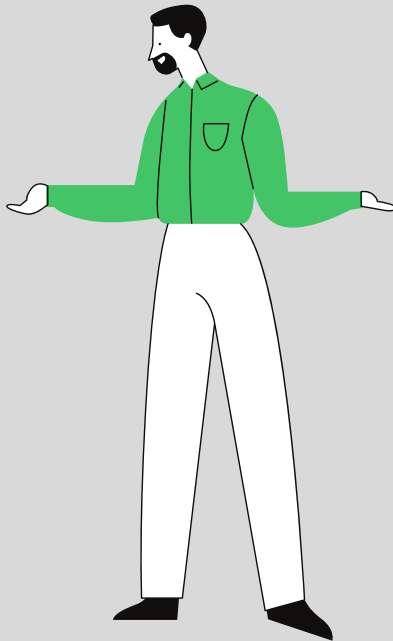
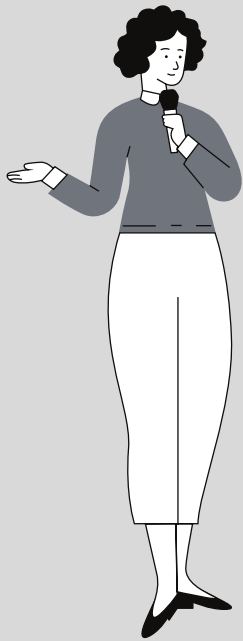
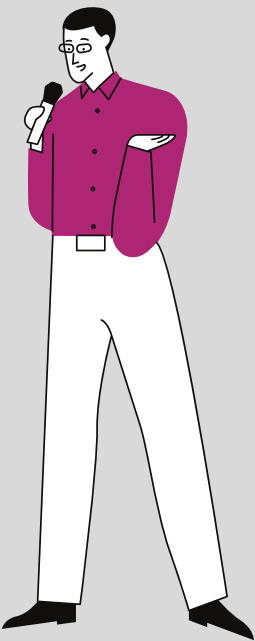
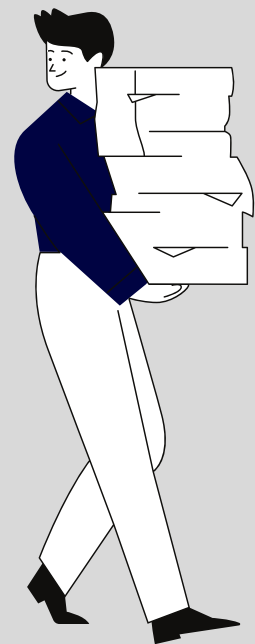
THANKYOU

Avez-vous des questions ?



Icons and Illustrations Resource Page

Use these free recolorable icons and illustrations in your Canva design.



Free Resources

Use these free,
recolourable icons and
illustrations in your
Canva design.

