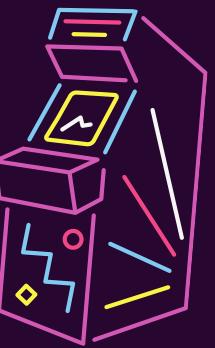


SCM MAIRE



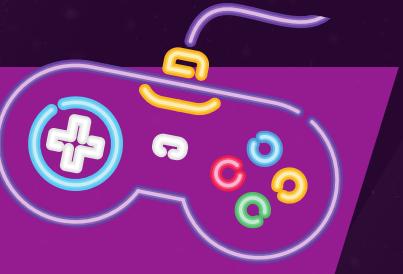
I - PRÉSENTATION DU PROJET

II - STRUCTURE DU CODE

III - IMPLÉMENTATION DES CONTRAINTES

IV - CONCLUSION

I - PRÉSENTATION DU PROJET



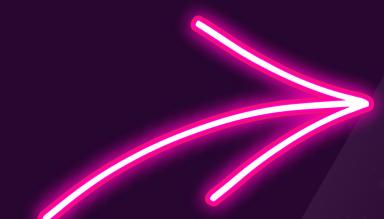
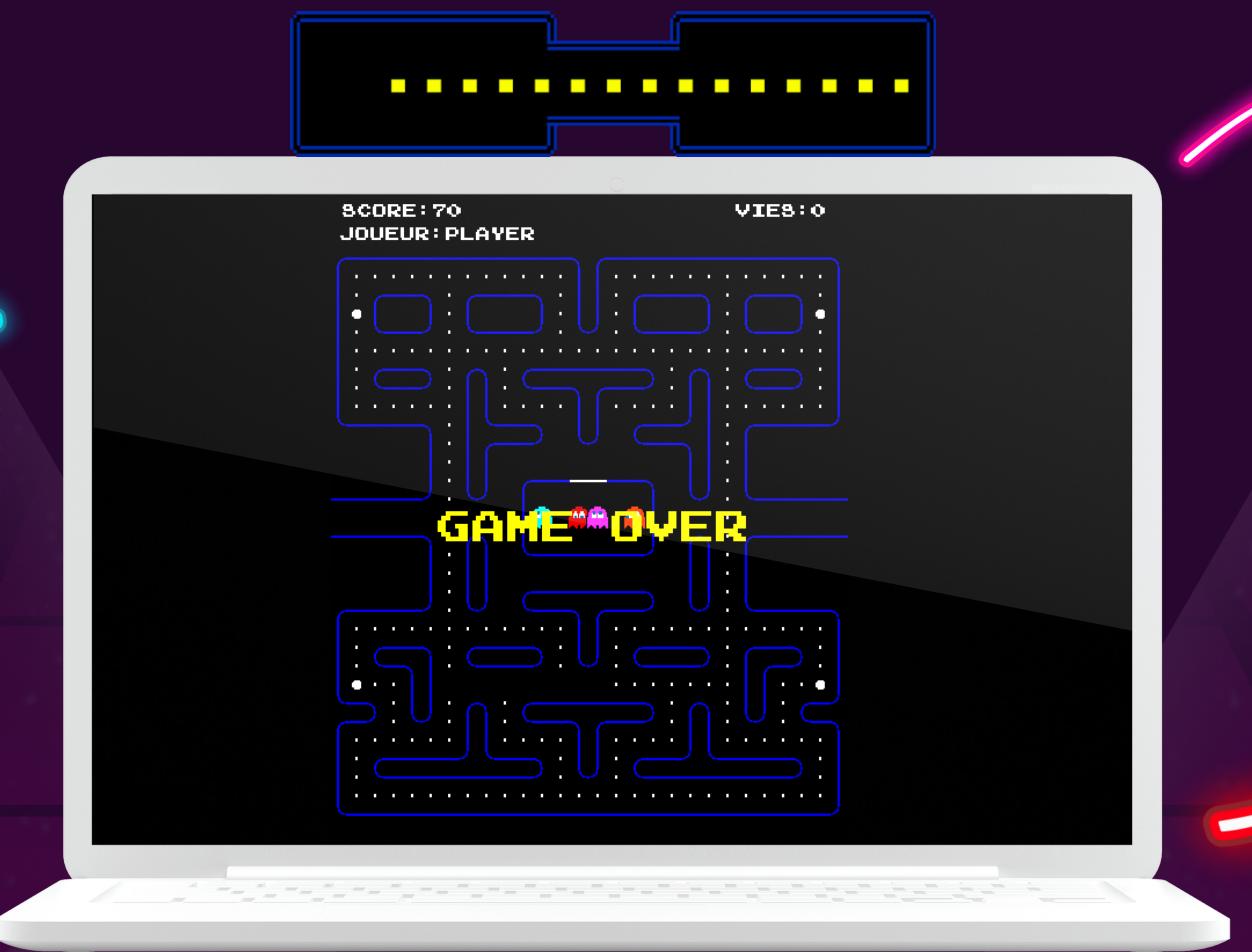
SUJET 1

Jeu vidéo (style rétro) :
Pac-Man



INSPIRÉ D'UN CÉLÈBRE JEU

Ce jeu est une version remasterisée du jeu Pacman (années 80-90 - Namco) qui a été à l'origine programmé en C.



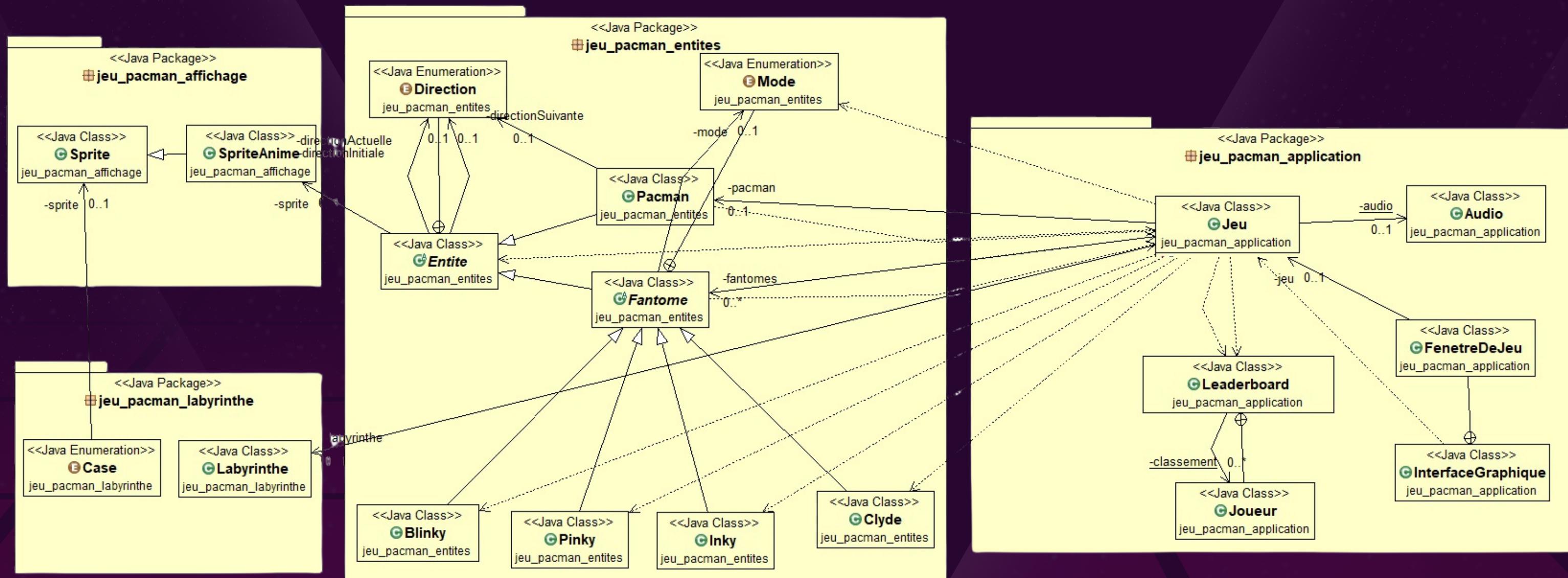
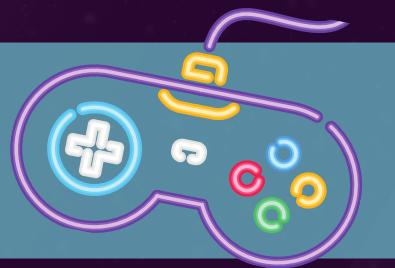
NOTIONS CLÉS DU LANGAGE JAVA

Mobilise des connaissances "incontournables" du langage java (manipulation de collections, notion d'héritage...) mais aussi des notions annexes (manipulation de fichiers texte, son et image).

OUTILS UTILISÉS

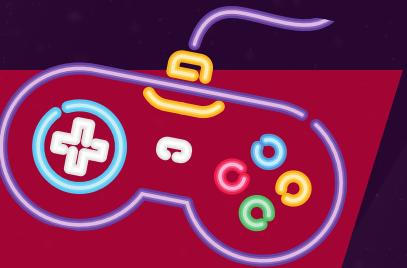


II-STRUCTURE DU CODE



- Respect des principes de programmation SOLID
- Design pattern Decorator

III- IMPLÉMENTATION DES CONTRAINTES



OBLIGATOIRE

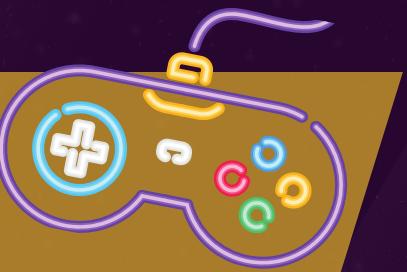
- Respect de la thématique ✓
- Javadoc ✓
- Deux modes d'interaction (console + manipulation de fichiers) ✓
- Héritage/Polymorphisme ✓
- Classes abstraites, énumérations, design patterns ✓
- Interfaces et Maps ✗
- Collections (ArrayList, List) ✓
- Classes internes ✓
- Tests JUnit ✓

FACULTATIF

- Exceptions
- Lecture, écriture, sauvegarde de fichiers
- Deux modes d'interaction (console + manipulation de fichiers)
- IHM (interface graphique, sons, gestions des entrées clavier)
- UML
- Page HTML de JavaDoc

- Démonstration du jeu

IV- CONCLUSION





Merci pour votre
attention !

