

Mazuet Maya

Musset Aurélien

## Etat actuel du projet LO02

La classe à lancer pour le programme est la classe **Partie**

### Organisation du projet :

- Dossier src : classes en .java
- Dossier bin : classes compilées en .class
- Dossier AUTRES RESSOURCES : Ensembles des assets dont a besoin le projet pour fonctionner (à ne pas changer de place)

### Ce qui a été implémenté et qui fonctionne :

- Interface graphique pour la majorité de l'application
  - o L'exploration et l'attaque se font par ligne de commande une fois le premier hexagone sélectionné par interface. (une explication de comment repérer les zones est disponible dans le fichier implementation\_map.pdf du dossier doc)
- Choix du pseudo des joueurs réels et de la stratégie des joueurs virtuels
- Plateau aléatoire
- Choix des ordres
- Sauvegarde (entre les tours) et chargement (dans le menu du début) de parties
- Affichage dynamique du numéro de tour actuel et de la phase actuelle
- Affichage dynamique du nombre de vaisseaux de chaque joueur
- Affichage dynamique des points de chaque joueur
- Sélection des secteurs et hexagones lorsque cela est nécessaire
- Fin du jeu (dernier scoring avec les points doublés et affichage du classement)
- Possibilité de relancer une partie depuis la fenêtre de classement
- Possibilité d'ouvrir un PDF listant les sources utilisées et les droits d'exploitation lié au projet

### Ce qui reste bogué :

- L'exploration, si on décide de déplacer plusieurs vaisseaux
- L'attaque peut être bogué