

Explication du Projet Java

I Organisation générale

A Déroulement

4 à 5 étudiants 6 sujets à se répartir (3 équipes par sujet) Evaluation continue C'est l'étudiant qui a proposé le sujet qui nous gère, pendant des réunions de 15 à 20 minutes. On doit avoir des tests unitaires, CI/CD, etc. Utiliser une "difficulté bibliographique" (algo, domaine culturel, librairie, ...)

B Crédits

3 ECTS. On doit voir le travail. Donc communiquer sur GitLab, valider, etc.

Evaluation : une seule session. Note individuelle. Une soutenance finale. Tout le monde doit avoir une connaissance globale du projet.

C Travail en équipe

Communication par mail avec le tuteur : - horaire précis des rdv, présence obligatoire (absence à justifier au secrétariat)

Rendu : ce qui est sur main au moment du rendu. Noté sur tout ce qu'il y a sur gitlab (code, collaboration, etc.)

Contraintes : - Compilation sans intermédiaire (javac, on peut utiliser maven/gradle mais en discuter d'abord avec le tuteur) - Swing et AWT

On créera un ticket "Journal" où on chaque étudiant fera un bilan de son travail chaque semaine en commentaire. + un comment avec la TDL de la semaine suivante. -> Suivre la méthode Agile.

D Soutenance et critères d'évaluation

Sujet est vague, et interprétable. Il convient de le préciser en équipe et de le cadrer. D'ici mi-semestre, on doit avoir une version avec les fonctionnalités minimales.

On doit avoir une bonne portabilité

On veut de la documentation. Programme facile à installer. Ergonomie, qualité du code. Compétences, initiatives, etc. La soutenance prend une place importante, car les profs ont conscience qu'on va sans doute utiliser de l'IA.

Soutenance : - Jury - 15 minutes d'exposé, 20/30 minutes de questions. Il y a une harmonisation des notes entre les groupes.

Emails des tuteurs : Aldric Degorre aldric.degorre@irif.fr Vincent Padovani padovani@irif.fr Vlady Ravelomanana vlad@irif.fr RdV en 538C (et coworking en 548C + 532C)

II Sujets

A Aldric Degorre

Adresse e-mail : aldric.degorre@irif.fr

1/ Course sans fin. Style Alto's Odyssey. (on avance sans fin, jusqu'à mourir) -> Génération procédurale de niveaux, algo de génération de terrain -> Physique -> Doit être fluide et agréable.

2/ The Incredible Machine. Résolution de casse-têtes, utilisation d'éléments logico-physiques à placer dans le niveau qui doivent interagir (eg. balles, tapis roulants, etc.). Recoder le jeu original, et aller plus loin après. Beaucoup de physique.

B Vincent Padovani

Adresse e-mail : padovani@irif.fr

1/ Robbie le robot. Jeu de déplacement avec des cases spéciales (déplacement, actions, etc.). Travail de conception important, doit être esthétique et satisfaisant

2/ Star Stuff. Mélange du déplacement avec des robots programmables (scratch-like). (faire un jeu qui va dans la même direction que ce jeu).

C Vlady Ravelomanana

Adresse e-mail : vlad@irif.fr

1/ Symplexis: simulation sur la diplomatie. Jeu de plateau avec des guerres hybrides, des niveaux de pays, etc.
2/ Middle-Earth Civilisation (adaptable en Dune, SW, etc.). Conflits stratégiques, entretien, diplomatie, recherche, actions (bâtir, explorer, espionner, attaquer, etc.). → Accent à mettre sur les aspects stratégiques et de combat.