**Instructions de rendu du projet**

Le projet sera relevé par votre enseignant de Projet sur le dépôt Git à la date et l'heure qu'il aura convenu avec vous.

Le respect des consignes décrites ici est un élément d'évaluation du projet.

**Structure du rendu et nommage des fichiers**

Le respect des noms de fichiers et dossiers donnés ici est **obligatoire et primordial**.

Le rendu Git devra respecter la structure suivante :

* le fichier README.md (ou readme.md) avec les sections livrables et journal complétées
* un fichier UML.png avec la modélisation complète ainsi que des UML nommés Livrable1.png, Livrable2.png, Livrable3.png correspondants aux différents livrables qui ont été demandés (i.e. un découpage de l'UML complet en sous parties)
* un répertoire src
* un répertoire tests
* un répertoire jar
* un fichier Makefile supportant au moins :
  + make clean
  + make doc (pour produire la javadoc)
  + make guerre.jar (voir ci-dessous)
  + make agricole.jar (voir ci-dessous)
  + make cls (pour produire les fichier .class)

**Ce qui ne doit pas être sur le Git**

* la Javadoc du projet (elle pourra être produite)
* les fichiers .class
* les fichiers de paramétrage d'Eclipse (.project, etc.) ou d'autres logiciels

**Convention de nommage**

Le répertoire jar contiendra au moins deux fichiers JAR exécutables :

* le premier nommé guerre.jar devra exécuter le jeu de guerre sur un plateau 10x10 et prendra sur la ligne de commande le nom des joueurs (le nombre n'étant pas déterminé à l'avance)

java -jar jar/guerre.jar Raymond Odette

* le second nommé agricole.jar devra exécuter le jeu agricole sur un plateau 10x10 et prendra sur la ligne de commande le nom des joueurs (le nombre n'étant pas déterminé à l'avance)

java -jar jar/agricole.jar Vigneron Eleveur Maraicher

Dans ces deux jeux, tous les choix (action, etc.) sont effectués au hasard.

L'exécution de ces JAR doit permettre de comprendre facilement le déroulement du jeu : on doit pouvoir identifier clairement dans la console d'exécution les différentes phases du jeu, les actions réalisées, leurs conséquences, etc. Le nombre de points des deux joueurs et le vainqueur doivent être affichés à la fin. Un affichage du plateau n'est pas obligatoire.

**Autres jars**

Vous êtes libres de fournir d'autres JAR permettant de mettre en avant des fonctionnalités que vous auriez implémentées, comme par exemple avoir des joueurs avec une stratégie interactive au clavier.

Le fonctionnement de ces fichiers JAR doit être documenté dans le README.md.