

Projet Monopoly

Médéric HURIER

Master 1 STS - MIA GE

2012-2013

Sommaire

- 1 Introduction
- 2 Statique
- 3 Dynamique
- 4 Démonstration
- 5 Conclusion

Introduction

Objectifs

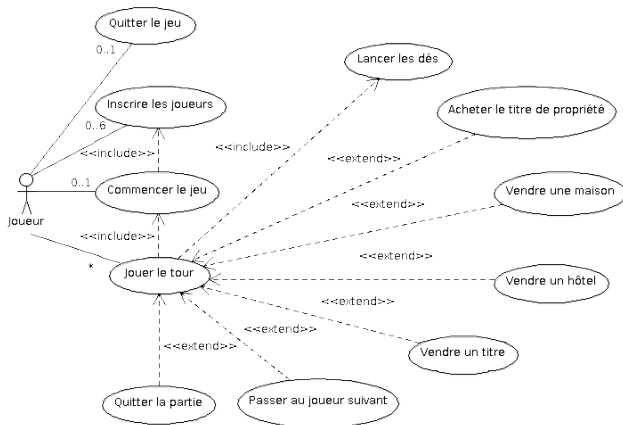
Pédagogique

- Apprendre à concevoir avant de réaliser
- Maîtriser le paradigme de la programmation objet
- Employer la modélisation UML à bon escient

Personnel

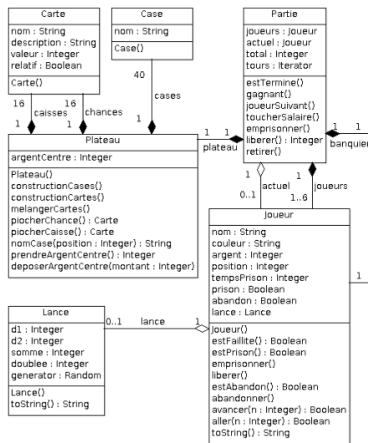
- Revoir les principes de la COO avec UML
- Utiliser un prototype pour la réflexion et la validation

Cas d'utilisation

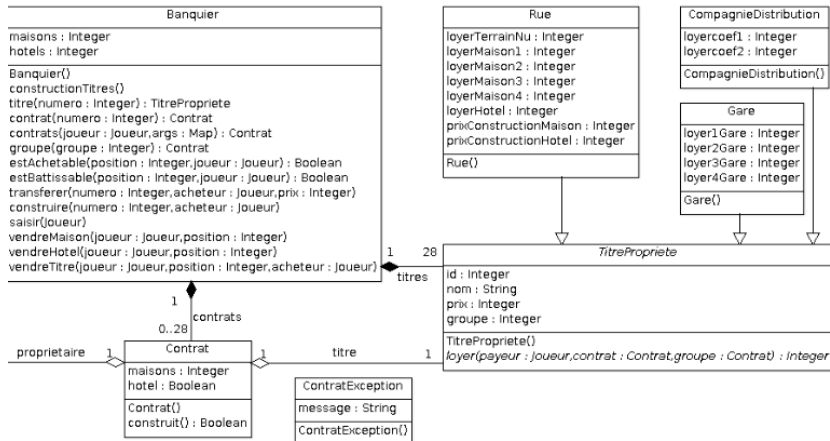


Statique

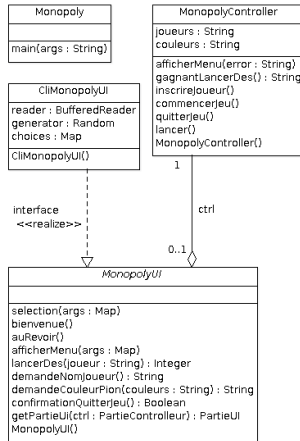
Partie et joueurs



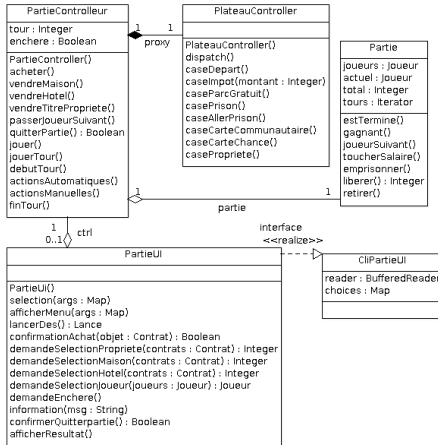
Gestion des titres de propriété



Lancement du jeu

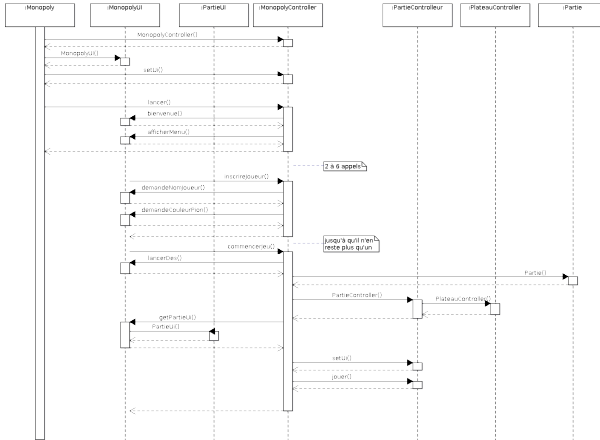


Déroulement d'une partie

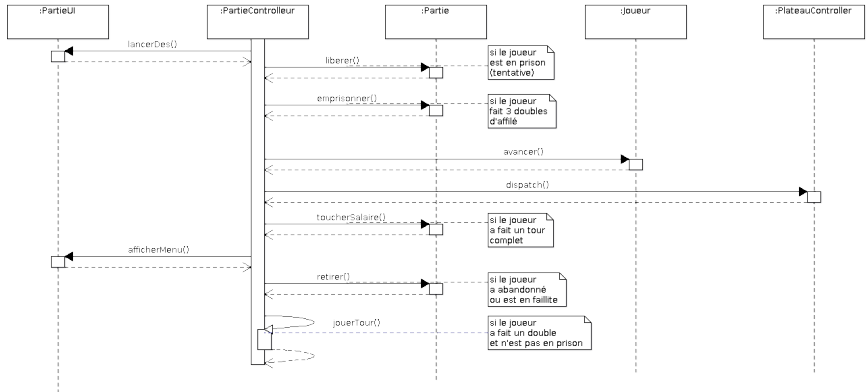


Dynamique

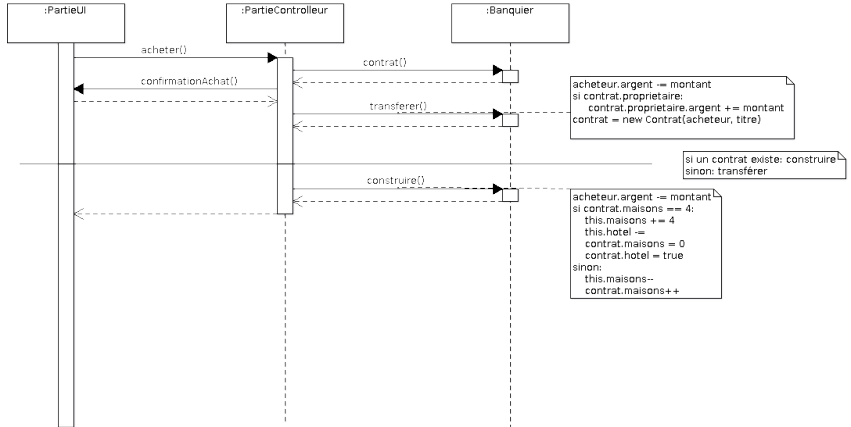
Initialisation



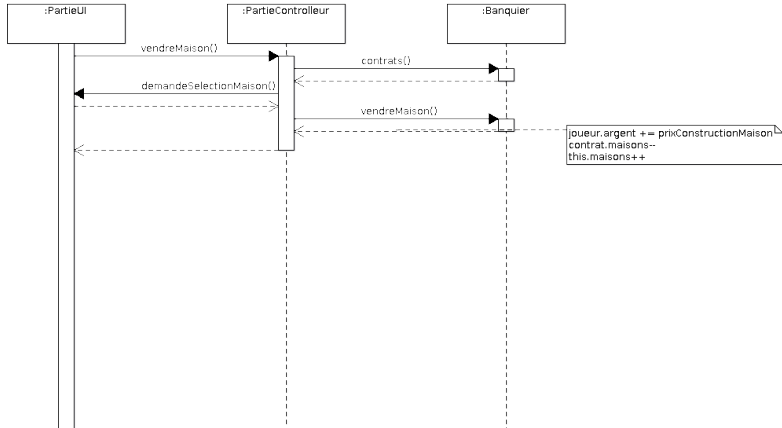
Jouer le tour



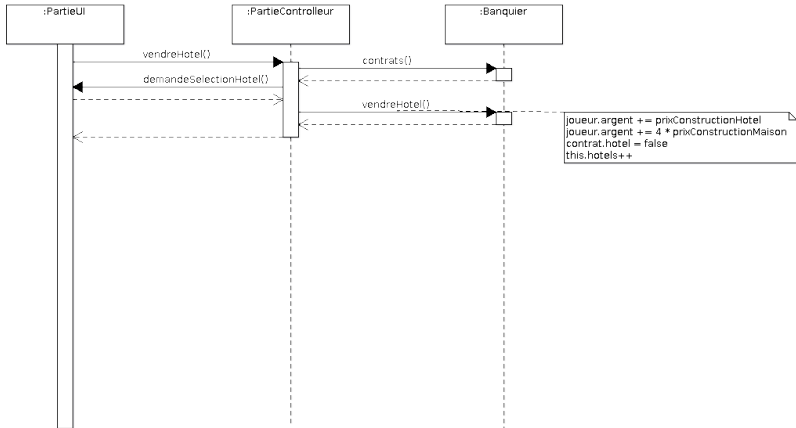
Acheter un bien



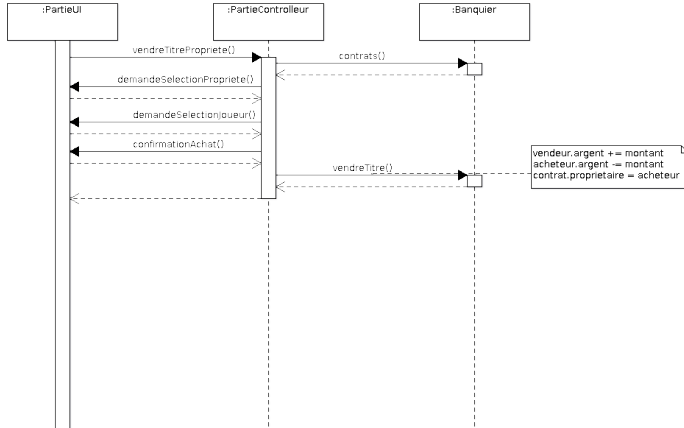
Vendre une maison



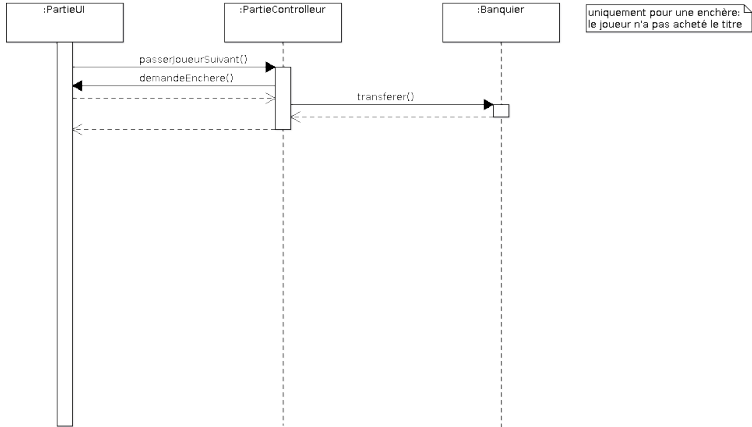
Vendre un hôtel



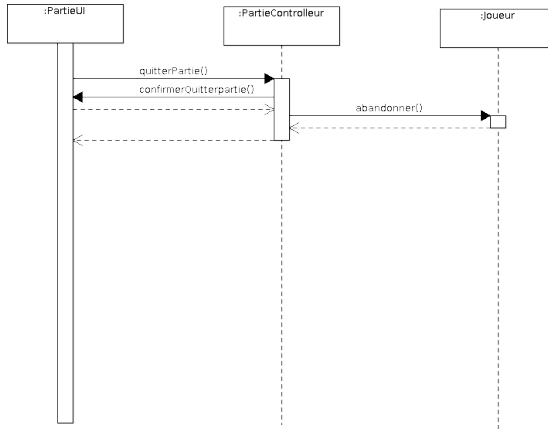
Vendre un titre



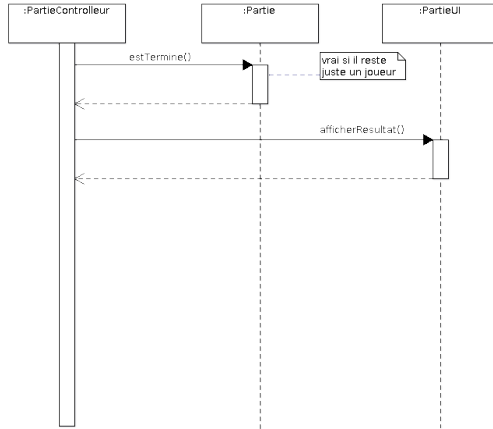
Passer au joueur suivant



Quitter la partie



Finalisation



Démonstration

Environnement de développement

Technologies

- Java 7
- Netbeans 7.2
- Groovy 2.0
- ArgoUML
- Lyx

Avantages

- Adapté à la réalisation de prototype
 - productif, orienté objet, sans compilation
- 100 % compatible Java

Conclusion

Recette d'une bonne conception

Bilan

- Chaque version apporte son lot d'information
- Prototype 100 % fonctionnel
- Application Ready

Résumé

- Processus de développement logique
- Utilisation d'une vraie technologie pour réaliser des prototypes
- Beaucoup de refactoring