

PROJET INFORMATIQUE

STI2D – 2022/2023

Jeux de cartes

Dans le cadre du projet informatique, on souhaite réaliser une application en c# permettant de proposer un ou plusieurs jeux de cartes.

Le travail demandé nécessite du travail personnel d'un minimum de 3 heures hebdomadaires. Ce projet sera à faire de manière individuelle ou en binôme. Il met en pratique les notions de programmation en C# vues l'année dernière ainsi que ce semestre.

Principe :

Les jeux de cartes sont des jeux qui peuvent se jouer en solitaire ou à plusieurs. Plusieurs types existent, mais elles se jouent toutes sur un plateau de jeu avec des cartes.

Vous devez choisir un jeu et le faire valider avant de passer à la réalisation de votre projet. Un changement de jeu est possible au cours du semestre mais tout retard est à votre responsabilité. Il faut donc prendre le soin de bien réfléchir à la conception avant de passer à la réalisation.

Commencez par choisir le jeu et le type de cartes à utiliser (vous pouvez utiliser les cartes françaises, allemande, ... ou même un type que vous définissez vous-même)

Ensuite vous devez préparer un premier livrable dans lequel vous allez :

- Expliquer le principe du jeu choisi
- Donner une idée sur les cartes à utiliser
- Faire une modélisation simple des données (les classes à implémenter, les structures de données et les collections) et de l'interface (même si c'est un projet console c'est important de préparer le visuel)

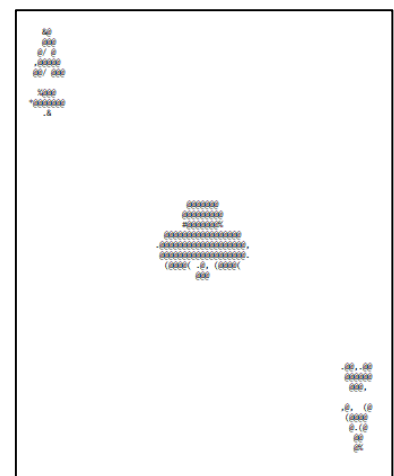
Cette étape est primordiale pour donner de la clarté à la suite de votre travail et pour faciliter le travail en binôme si c'est votre cas.

Une fois votre premier livrable validé, vous pouvez passer à l'implémentation.

Travail demandé :

Pour réaliser cette application, il faudra respecter les contraintes techniques suivantes :

- Vous appliquerez les notions vues en POO (les classes, la composition des classes, l'association des classes)
- Vous utiliserez les collections vues en cours (au moins 3 types de collections)
- Les cartes doivent être stockées sous format fichier.txt, en format ASCII.



As de trèfle en ASCII

- Votre application doit garder trace des résultats des parties jouées ultérieurement.
- Votre application doit permettre l'enregistrement d'un profil.
- Les enregistrements doivent se faire dans des fichiers .csv.
- Vous devez penser à l'expérience utilisateur : choix de mode de jeu, niveau de difficulté, choix du jeu si vous en proposez plusieurs, nombre de joueur etc.

Consignes de livraison

- Ce travail est à réaliser en solo ou en binôme.
- Un premier livrable est à rendre avant le 15 octobre pour faire valider votre idée.
- Le travail final est à rendre sur DevinciOnline Au plus tard le jeudi 08 décembre 2022 à 23h
- Vous déposerez sur DevinciOnline (aucun rendu par mail ne sera pris en compte) au format **NOM_PRENOM.zip** :
 - Votre dossier Visual Studio (tout le dossier du projet, fichier .sln inclus, images en fichiers .txt incluses)
 - Un fichier ReadMe.txt bien rédigé et bien daté : Ce fichier sera votre journal de bord. Vous indiquerez votre état d'avancement au fur et à mesure concernant la réalisation de votre projet, les points bloquants, ce que vous n'avez réussi à faire etc.
 - programme ne compilant pas ou ne s'exécutant pas entraine une note de 00/20 pour la partie réalisation du projet.
 - L'ensemble des codes sera analysé à l'aide d'un système anti-plagiat. Un plagiat entraine une note de 00/20 au module.
- Une présentation avec des slides est à faire pour le jour de la soutenance (pas de dépôt préalable)