



RAPPORT DE PROJET

JALON I

CHEF DE PROJET :
FRÉDÉRIC PROCHNOW

GROUPE DE TRAVAIL :
MARGOT PLOUVIN
CHRISTOPHER CARONI
RODOLPHE VANDERASPOILDEN

SOMMAIRE

Page 2 _____ **SOMMAIRE**

Page 3 _____ **PAGE DES OBJECTIFS**

Page 4 _____ **DEFINITION DES OBJECTIFS DU PROJET**

Page 4 _____ **INTRODUCTION**

Page 4 _____ **OBJECTIF PRINCIPAL DU JEU**

Page 5 _____ **DEFINITION DES OBJECTIFS DU JALON**

Page 5 _____ **OBJECTIF PRINCIPAL DU JALON**

Page 5 _____ **LES 5 COMMANDEMENTS**

Page 6 _____ **DISTRIBUTION DES TACHES DE TRAVAIL**

Page 7 _____ **PAGE DU POINT JALON 1**

Page 8 _____ **POINT SUR LES OBJECTIFS DU JALON**

Page 9 _____ **POINT SUR LE TRAVAIL FOURNIS**

Page 9 _____ **UML DES CODES**

Page 9 _____ **POINT SUR LE TRAVAIL - LE BILAN**

LES OBJECTIFS

DÉFINITION DES OBJECTIFS DU PROJET

INTRODUCTION

Il s'agit d'un jeu de type chasse au trésor. Notre projet doit en conséquent être fonctionnel. Bien évidemment, dès le jalon 1, il est normal que le jeu ne soit pas près à jouer mais cela est vraiment en bonne voie.

OBJECTIF PRINCIPAL DU JEU

Notre objectif reste principal est qu'a terme, après ces 4 jalons que nous arrivons à :

- ==> Fournir un jeu fonctionnel graphique
- ==> Paramétrable



DÉFINITION DES OBJECTIFS DU JALON

OBJECTIF PRINCIPAL DU JALON

L'objectif du premier Jalon est de fournir une fenêtre graphique en java qui affiche l'île et les premiers éléments importants.

LES 5 COMMANDEMENTS

1

Création d'un affichage terminal du jeu

2

Création de l'île, ces côtes, rochers, coffres et navires

3

Contrôler les règles de dispositions et affectation des règles sur les rochers (dissimulation de clés)

4

Jeu paramétrable via une interface

5

Affichage graphiques

DISTRIBUTION DES TACHES DE TRAVAIL

FRÉDÉRIC

Création du plateau en mode terminal et création des codes de bases.

MARGOT

Création de l'interface utilisateur.

RODOLPHE

Compléments des fichiers de base et création du mode graphique java.

CHRISTOPHER

Compléments des fichiers de base et création du mode graphique java.

LE POINT FINAL

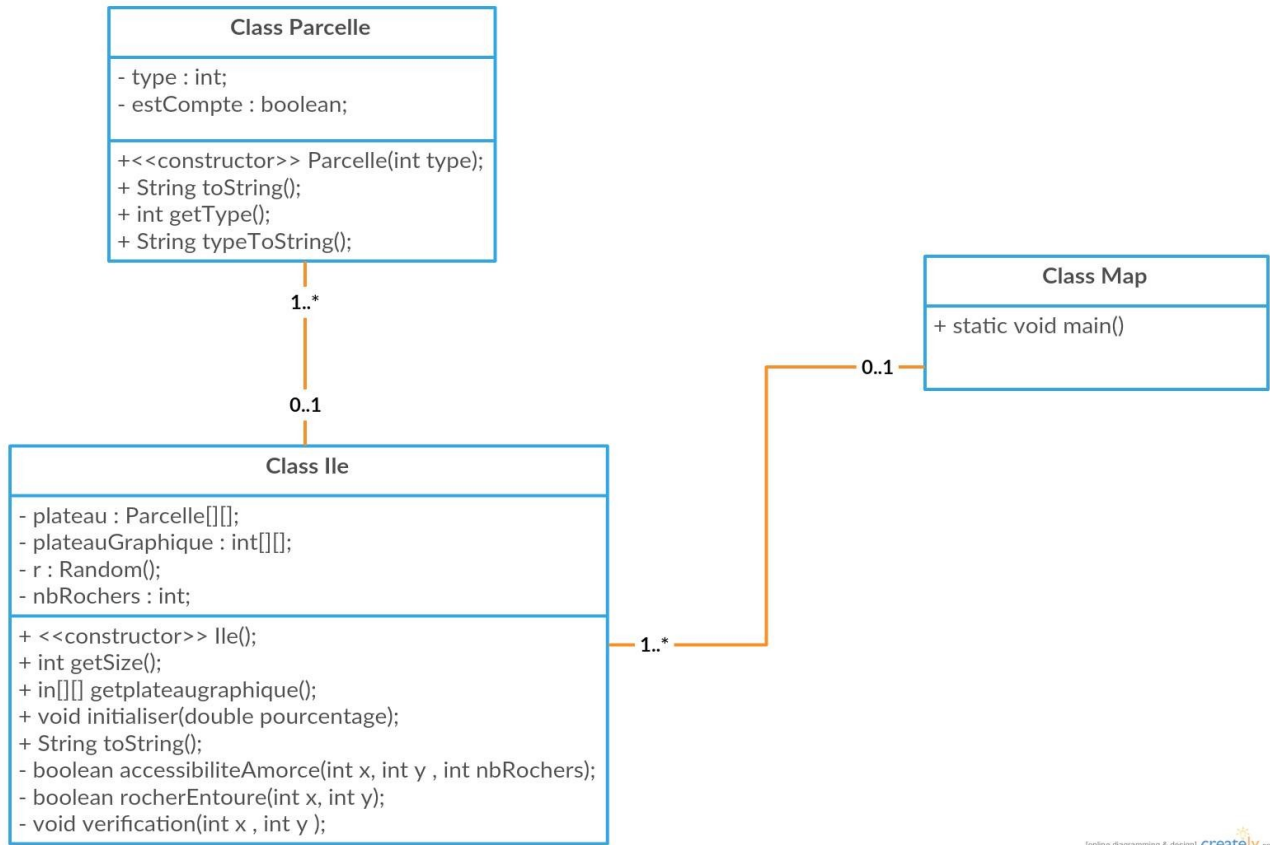
POINT SUR LES OBJECTIFS DU JALON

1	Création d'un affichage terminal du jeu	✓
2	Création de l'île, ces côtes, rochers, coffres et navires	✓
3	Contrôler les règles de dispositions et affectation des règles sur les rochers (dissimulation de clés)	✓
4	Jeu paramétrable via une interface (taille et pourcentage de rochers)	✓
5	Affichage graphiques	✓

==>> TOUS LES OBJECTIFS SONT ATTEINTS

POINT SUR LE TRAVAIL FOURNIS

UML DES CODES



Cette UML est en complément de la Javadoc, vous pouvez y voir les 3 classes présente dans notre projet.

POINT SUR LE TRAVAIL, LE BILAN

Les différents objectif sont atteints ce qui donne une bilan positif. Le jalon deux continuera dans cette lancée.