### Projet LU2IN002 - 2022-2023

|  |
| --- |
| Numéro du groupe de TD/TME : L2 DANT/groupe 9 |

|  |  |
| --- | --- |
| *Nom :* DANILA | *Nom :* SAAD |
| *Prénom :* Catalina | *Prénom :* Maria |
| *N° étudiant :* 21103654 | *N° étudiant :* 21106783 |

|  |
| --- |
| *Thème choisi (en 2 lignes max.)* |
| Un jeu du serpent qui va manger des fraises et bananes pour survivre/grandir et qui va mourir s’il ne va pas avoir d’énergie, des vies restantes ou s’il va toucher un cactus. |

|  |
| --- |
| *Schéma UML des classes vision fournisseur (dessin “à la main” scanné ou photo acceptés)* |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Checklist des contraintes prises en compte:* | *Nom(s) des classe(s) correspondante(s)* |
| Classe contenant un tableau ou une ArrayList | Simulation.java, |
| Classe avec membres et méthodes statiques | Serpent.java |
| Classe abstraite et méthode abstraite | Mangeable.java |
| Interface | Toxique.java et NonToxi.java |
| Classe avec un constructeur par copie ou clone() | Serpent.java et Simulation.java |
| Définition de classe étendant Exception | - |
| Gestion des exceptions | - |

|  |
| --- |
| *Présentation brève de votre projet (max. 10 lignes) : texte libre expliquant en quoi consiste votre projet.* |
| Notre projet s’agit d’une version simplifiée du jeu “snake game”, en effet, il y a 3 serpents, chaque serpent ayant un nombre de vies limitées et un nombre qui détermine son énergie, situé sur un terrain rempli de ressources. Les ressources sont des fraises et bananes qui sont non toxiques et mangeables, si le serpent se déplacent sur une case où est situé une ressource mangeable, ce dernier augment son énergie avec la quantité de la ressource. Il y’a aussi des cactus, alors que si les serpents tombent sur un cactus, il va perdre des vies égales avec la quantité de cactus. Les serpents ont initialement (5 énergies et 3 vies). À chaque fois qu’un serpent se déplace, les ressources mangeables vont vieillir, et donc se transformer en cactus au bout de 6 vies (déplacements), (leur vie est initialement égale à 0). |

|  |
| --- |
| *Copier / coller vos classes et interfaces à partir d'ici :* |