



Projet BANG!

Semestre 2 – DUT Informatique



Résumé de l'expérience

Dans le cadre de l'enseignement de POO (Programmation Orientée Objet), nous avons été confrontés au jeu de société BANG! qui fut un vrai casse tête pour l'ensemble des groupes. Nous avons une fois de plus été répartis dans des groupes de travail pour reproduire le jeu en version jouable sur un ordinateur.

A partir du code fourni par les enseignants, comprenant des méthodes trop complexes par rapport à notre expérience en langage Java, des méthodes vides avec des commentaires nous permettant de les comprendre et les compléter, ainsi que les règles du jeu, nous devons rendre le jeu fonctionnel en ajoutant l'ensemble des méthodes manquantes pour gérer chacune des cartes du jeu et leur comportement au sein d'une partie.

Par la suite, nous avons vu une nouvelle matière naître ainsi que son projet associé, l'IHM, Interface Homme Machine. Dans un premier temps, nous avons réalisé une analyse de l'existant pour réaliser une maquette de l'interface graphique du jeu. Il s'agit alors de l'apparence de la partie de BANG!, lorsque le code que nous avons produit lors de la première partie du projet était exécuté.

La partie de conception a été très intéressante, nous avons dû réaliser des prototypes, des schémas, tout en justifiant nos choix de façon à ce que cette interface garantisse une expérience utilisateur optimale. Le développement a été effectué en JavaFX pour la gestion des interactions avec l'utilisateur et l'affichage des éléments en fonction des événements.

Compétences acquises

Développement de jeu
grâce au langage Java

Reprendre du code
existant pour y ajouter des
méthodes

Ergonomie

Organisation sous forme
de tâches