

# Mini-Projet Conception Objet

## Cahier des Charges pour DorfJavatik

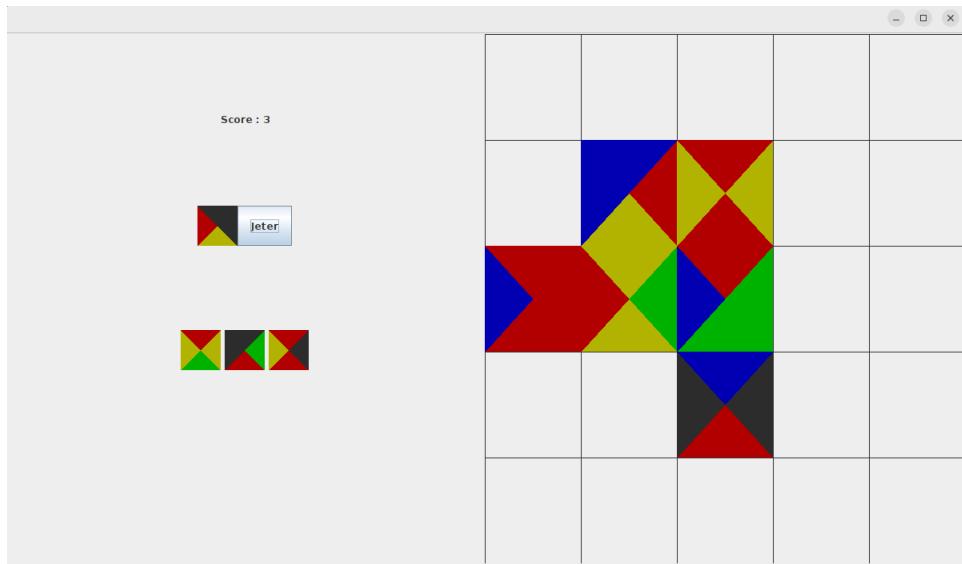


Figure 1: Prototype d'interface pour le jeu DorfJavatik.

## 1 Sujet

L'objectif de ce mini projet est de développer un cahier des charges pour une idée de jeu DorfJavatik décrit plus bas, librement inspiré du jeu vidéo [DorfRomantik](#).

Il vous est demandé de modéliser le jeu proposé et de concevoir un rapport détaillant le développement possible du jeu. Le rapport devra comporter :

- Au minimum 5 Diagrammes UML différents permettant de décrire votre proposition d'implémentation.
- Au minimum 3 Patrons de Conception vus en cours, avec une justification pour l'emploi de chacun d'eux.
- Une estimation de la contribution de chacun.e.s des membres du groupe.
- Toute autre information que vous jugerez pertinente pour expliquer vos choix de modélisation.
- Les sources des documents et autres ressources utilisées pour l'écriture du cahier.

Vous avez la possibilité d'ajouter au jeu toute fonctionnalité que vous jugez utile ou ludique. Chaque modification devra néanmoins être expliquée et justifiée.

Vous serez évalué.e.s sur la pertinence et la précision de vos Diagrammes, la cohérence entre les différents diagrammes, le choix des Patrons de Conceptions et leur justification.

Une partie ou la totalité des points pourra être retirée en cas d'utilisation abusive d'outils de génération automatique.

## 2 Modalités de rendu

Le projet se fera par groupes de 1 à 3.

Le rendu se fera sur la page Moodle du cours avant le **18 Décembre 2025 à 18h**.

## 3 Règles du jeu

Le jeu se présente sous la forme d'un plateau de 5x5 cases.

Le plateau est initialement vide. À chaque tour, le ou la joueur.se place une tuile dans un espace vide. Le jeu se termine lorsque le plateau est entièrement rempli.

Une tuile est composée de quatres zones : Nord, Sud, Est et Ouest. À chaque zone est associé un biome, représenté par une couleur :

- Les rivières et lacs sont en bleu,
- Les forêts sont en vert,
- Les champs sont en jaune,
- Les villages sont en rouge,
- Les montagnes sont en gris.

À chaque tour, le ou la joueur.se se voit proposée une tuile générée aléatoirement (le biome de chaque zone est choisi aléatoirement et de façon équitable). Iel doit alors placer cette tuile sur une case vide en cliquant dessus.

Le but du jeu est de marquer un maximum de point sur le plateau. Lorsque le ou la joueur.se place une tuile, iel regarde les tuiles adjacentes. Pour toute zone dont le biome correspond au biome adjacent, iel marque un point (voir Figure 2). Le score est affiché en temps réel par l'application.

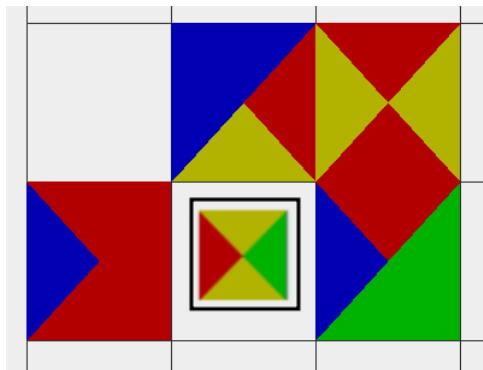


Figure 2: En plaçant la tuile encadrée en noir, le ou la joueur.se gagnera 2 points : son biome village à l'ouest correspond au biome village situé à l'est de la tuile adjacente, et de même pour le champ au nord. La forêt ne correspondant pas au lac, aucun point n'est marqué pour cette zone.