



JEU DE GUERRE & JEU DE DÉVELOPPEMENT AGRICOLE

Réalise Par:

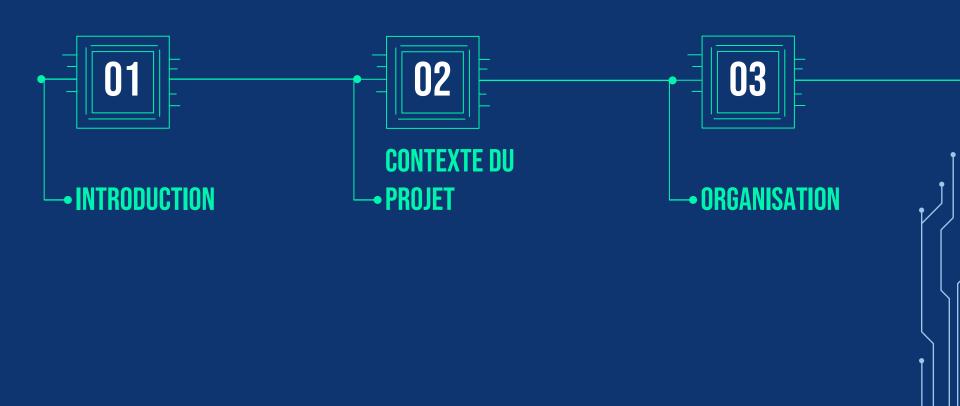
- **KOURIAT Mohamed**
 - **Lampe Thibault**
- Mansour Lilia
- Boughanime Youba Fahmi Youness

Encadré Par:

Emilie BOUT

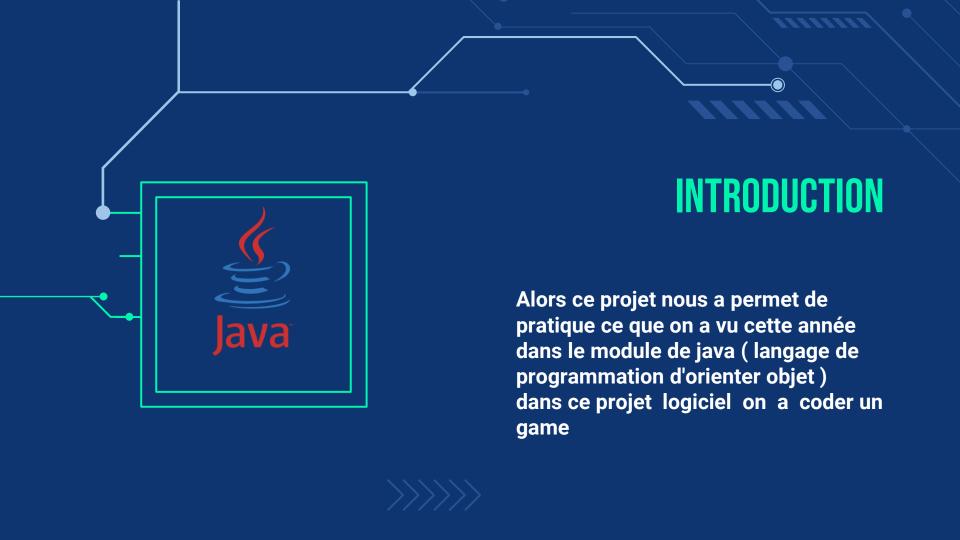
PLAN

IIIIIII



PLAN





CONTEXTE DU PROJET

Le Game est contient deux jeu la premier jeu c'est un jeu de guerre et la deuxième c'est un jeu d'agricole





PARTIE 1 : JEU DE GUERRE

dans ce jeu il a deux joueur leur objectif de c'est déployer des armées sur des territoires et nourrir des soldat et faire Attention

a ses adversaire, l'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points une fois qu'on joue 10 tours

PARTIE 1 : JEU D'AGRICOLE

dans la deuxième jeu faut que les joueurs grange de l'or en déployant des ouvrières agricoles qui exploitent les territoires et le but de ce jeu est d'obtenir le plus de pièce d'or en 6 tours

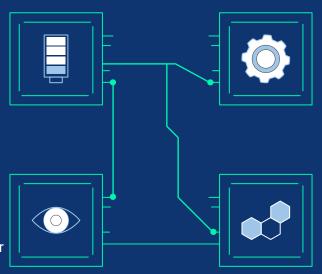
ORGANISATION

FEVRIER

nous avons commencé par faire connaissance, nous sommes concertés suite à notre modélisation en autonomie.

MARS

Intégration de deux nouveaux membres au sein de l'équipe, mise en place d'une organisation de travail, mise en commun pour la représentation du plateau et des tuiles.



AVRIL

une modélisation pour les actions, modification de l'UML

MAI

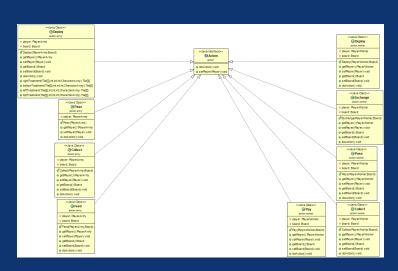
Le Codage de jeu

CONCEPTION & MISE EN PLACE

Livrable 2

Board Board(int) oetGameBoard():Tile∏∏ setGameBoard(Tile∏∏):vo o boardFil():boolear -gameBoard 0..* oclava Classoo @ Title presentCharacter: Character maxCharacter: int pos: int[] FTile(int,int,int) CTRe/int int) getPresentCharacter():Character a setPresentCharacter(Character) vo getMaxCharacter():int setMaxCharacter(int) void getPos():int[] @ setPos(intfl):void @ fill():boolean ⊕ DesertTile board.tile ©DesertTile(int,int,int) MountainTile(int.int) DesertTile(int,int) **⊙**PlainTile @ ForestTile board tile board tile «Java Class»: of PlainTile(int,int,int ⊕OceanTile ForestTile(int int int) @RainTile(int,int) ForestTile(int,int) board.tile m^COceanTile(int.int.int CocanTile(int.int)

Livrable 3



Livrable 1

(Character

character

Character(Player.int)

e getRayer(): Player

e getNbOr():int

⊕ CharacterArmy

CharacterArmy(Player,int.in

nbCharacter: int

getNbCharacter() int

setNbCharacter(int):void

setPlayer(Player):vo

⊕CharacterWorker

resourceAmount int

of CharacterWorker(Player)

a getResgurgeAmquist() (int.

setResourceAmount(int):vo

nbOr: int

nbrGald int

score: int

nhTiteOwned in

of Bayer/String inti

@ getName():String

getNbrGold():int

e setName(String).void

e setNbrGold(int).void

e setScore(int):void

PlayerWorker

e PlayerWorker(String.in

equals/Object/chooles

getNbTleOwned():int

e setNbTileOwned(int):vo

e equals (Object) boolean

FlayerArmy(String.int.int.int

nbFood int

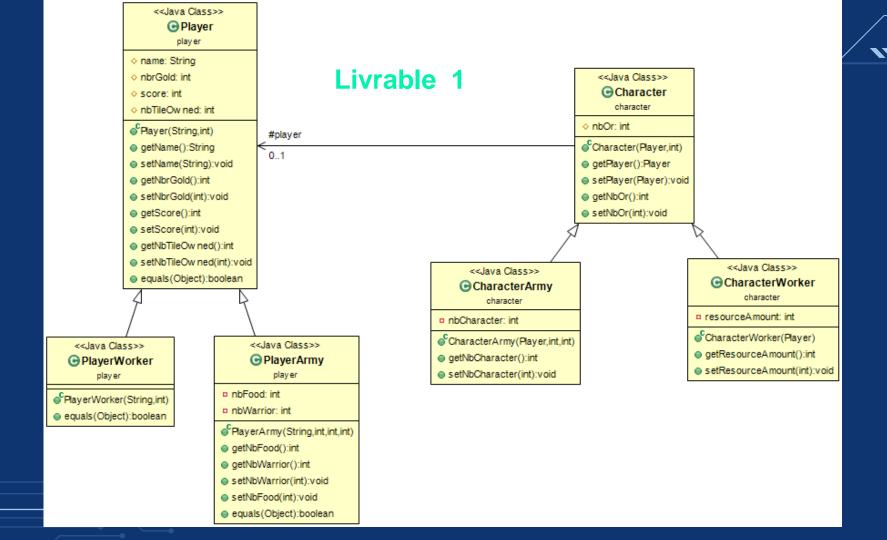
nt/Marrior int

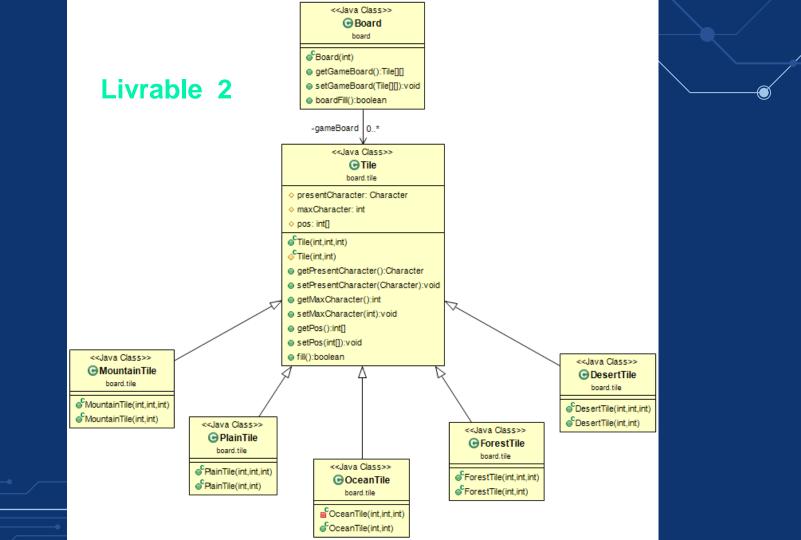
e getNbFood() int

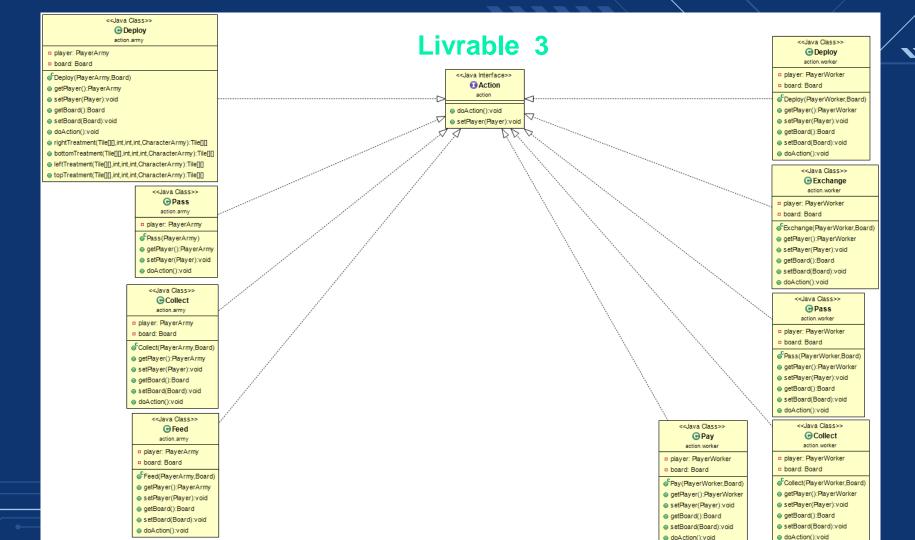
@ getNbWarrior():int

e setNbFood(int):void

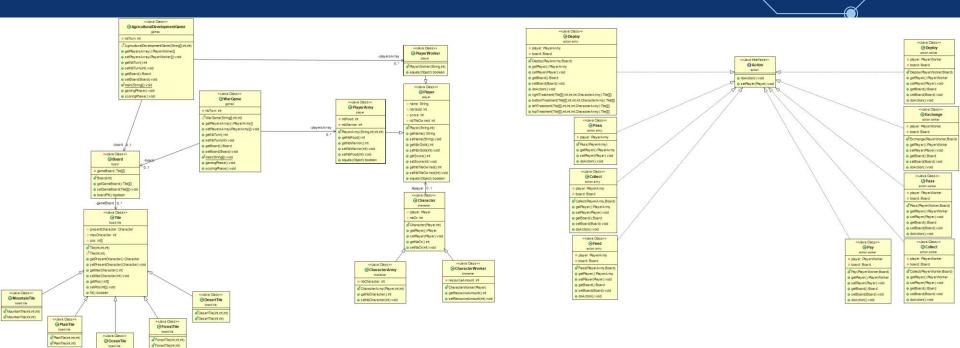
e equals (Object); booler







UML Complet



OceanTile(int,int,int)

VIDEO DE GAME



RÉALISATION DE PROJET

Les problèmes rencontre les problèmes d'oganisation les problèmes techniques

Comment notre projet peux être extensier sur des autres projets

<u>IMPLEMNTATION DE PLATEAU DANS LES DEUX JEUX</u>