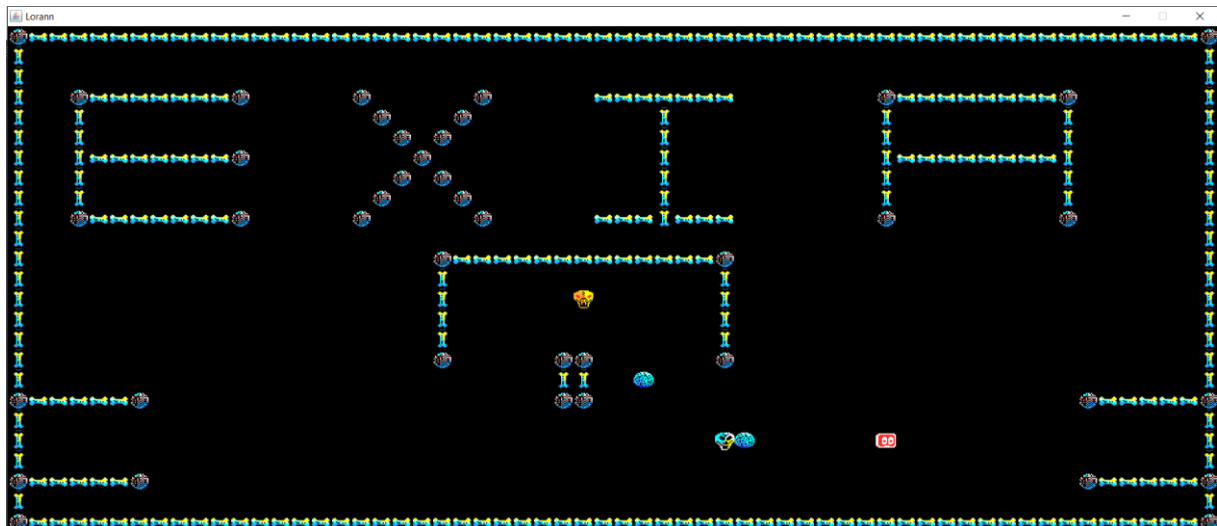


# **RAPPORT DE PROJET**

## **LORANN PROJET**

### **JAVA**



**LOUIS BOSQUI,**  
**CLÉMENT BOUCLIER**  
**ET**  
**CORENTIN FARGES**

# **SOMMAIRE**

**I – INTRODUCTION DU PROJET**

**II – ANALYSE FONCTIONNELLE**

**III – TÂCHES PRINCIPALES**

**IV – CODES ET BASE DE DONNÉES**

**V – DIAGRAMMES UML**

**VI – RÉSULTAT**

**VII – CONCLUSION**

# I – INTRODUCTION DU PROJET

## ➤ De quoi s'agit-il ?

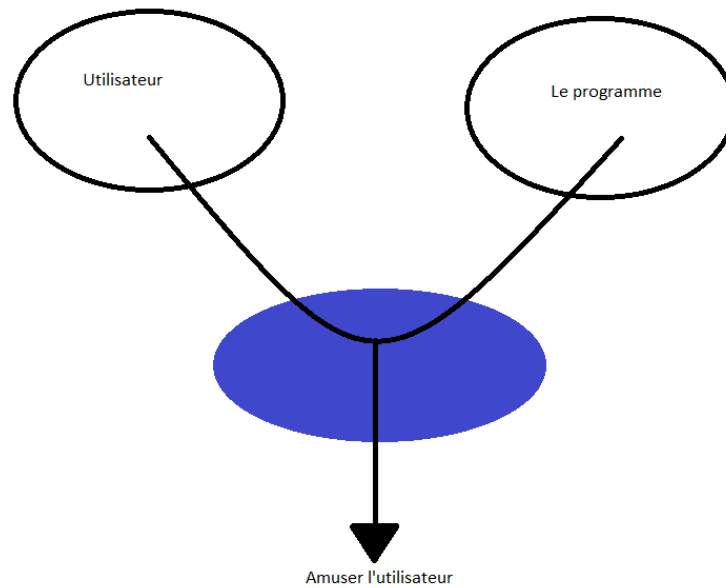
Il s'agit de réécrire en JAVA un vieux jeu (1985) LORANN de Loriciels. LORANN est un jeu de type PacMan, à savoir qu'un personnage évolue de case en case en essayant de ramasser un maximum d'objets sans se faire rattraper par 4 monstres. Pas de super pacgom, mais un sortilège que le personnage peut lancer pour tuer ses agresseurs. La difficulté étant qu'il ne dispose que d'un seul sortilège. Le seul moyen d'en obtenir un nouveau est de tuer un monstre ou de ramasser le précédent.

## ➤ Quels sont les résultats attendus ?

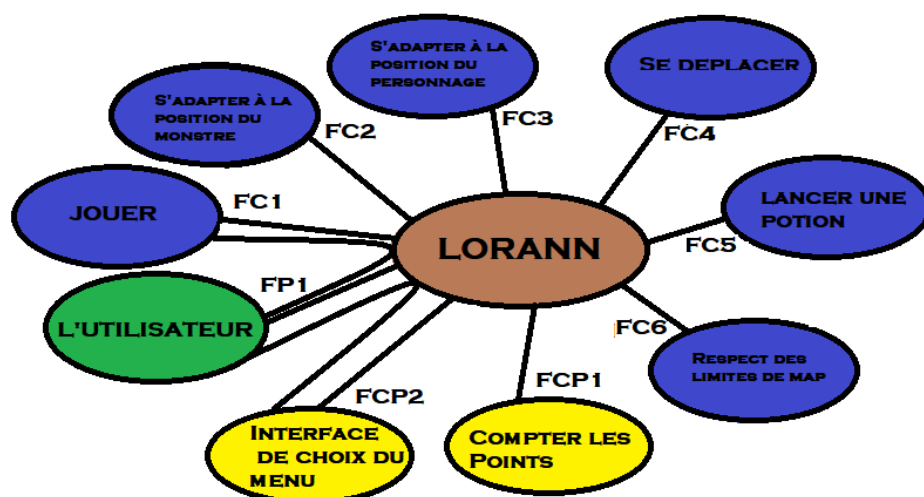
- Il s'agit de réaliser quelques niveaux (5 suffiront) accessibles par paramétrage dans le code.
- Les niveaux devront impérativement être stockés dans une base de données.
- Implémentation de ces éléments graphiques obligatoires :Lorann, le personnage
- Le sortilège multicolore
- La bulle d'énergie
- La porte de sortie du niveau
- Les éléments infranchissables de décors
- Les 4 épouvantables démons
- Les bourses permettant de gagner des points

## II – ANALYSE FONCTIONNELLE

### ➤ Bête à corne



### ➤ Diagramme Pieuvre



FP : FONCTION PRINCIPALE  
FC : FONCTION CONTRAINTE  
FCP : FONCTION COMPLEMENTAIRE

# III – TÂCHES PRINCIPALES

- Analyse Fonctionnelle
- Gantt, planification et répartition des tâches
- Réalisation du code
- Alimentation et Gestion du GitHub
- Procédure stockée et PhP MyAdmin
- Implémentation des plugs-in
- Diagrammes UML(s)
- Liaison avec la base de données
- JavaDoc
- Rapport de Projet

## IV – CODE ET BASE DE DONNÉES

La rédaction du code était une grande partie de notre temps. En effet la création de multiple package et un nombre indéfinissable de classe ont mis notre patience à rude épreuve. Chaque partie du code a été fragmentée pour les packages en suivant le MVC.

La base de données a été créée sur MySQL Workbench. Nous avons d'abord utilisé le script SQL donné puis avons recréé les tables qui nous intéressaient à l'aide de requêtes SQL simples.

Pour la liaison de la base de données, nous avons utilisé un connecteur mysql intégré au JRE dans notre programme Java. Ensuite, nous avons ensuite créé une classe nommée `LorannBDDConnector`, que nous avons téléchargée dans les ressources du projet. Cette classe fera un test de connexion avec un try pour vérifier la bonne connexion au serveur.

(Voir Annexe 1)

## V – DIAGRAMMES UML

Le Langage de Modélisation Unifié, de l'anglais *Unified Modeling Language* (UML), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système. Il est couramment utilisé en développement logiciel et en conception orientée objet. Dans notre cas, on utilisera ces diagrammes de sorte à avoir une approche plus facile à la compréhension du programme sans se concentrer dans la technique pure. On peut donc utiliser un diagramme de package (Annexe 2), Diagramme de classe (Annexe 3), diagramme de séquence (Annexe 4), diagramme de composant (Annexe 5).

## **V – RESULTATS**

Projet terminé. Le jeu Lorann est fonctionnel. La connexion avec la base de données est établie. La javadoc est présente les test Junit sont fait. Un problème subsiste dans le rapport du plug in SureFire. Un investissement partager reflète donc une conclusion positive. Image du code en Annexe 6.

## **VI – CONCLUSION**

Pour conclure, notre impression générale sur ce projet est un sentiment d'achèvement d'une année riche en connaissances. Dans ce projet il était question, de gestion de projet donc une partie administrative, de programmation avec la création du code, et de base de données avec la base de données contenant les maps etc...

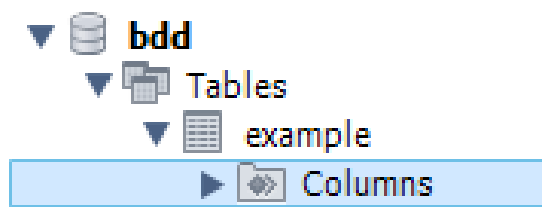
Pour ma part (Clément Bouclier), ce projet était complexe, la création du code était certes longue mais passionnante et la réalisation du rapport de l'analyse fonctionnelle s'est déroulée comme prévu avec l'habitude. Avec le temps certaine tâches deviennent automatique à répétition.

Pour ma part (Louis Bosqui), ce projet fut très difficile. Les nombreuses tâches à réaliser nous ont données beaucoup de fil à retordre. Que ce soit la réalisation du code, l'utilisation de la base de données, ou encore les nombreux rapports, nous avons beaucoup de travail. Je suis très content que notre projet est abouti.

Pour ma part (Corentin Farges), Ce projet était sympa dans l'ensemble. Selon moi, conclure le java par un projet ou nous devons créer un jeu vidéo était une bonne idée à mon goût. En espérant que l'on aura d'autres projets dans ce style là

## VII – ANNEXE

Annexe 1 :



Annexe 2,3,4,5 disponible sur le lien GitHub suivant :

<https://github.com/louisbosqui/Lorann-Exia-A1-2018>

Annexe 6 : Code disponible en entier sur GitHub

<https://github.com/louisbosqui/Lorann-Exia-A1-2018>