

Université Côte d'Azur

Projet de Développement: **SEASONS**

Préparé et présenté par :

Belhassen Mohamed

Kharroubi Abdelkader

Matallah Mouncif

Shim Chaeyeon

Si Dehbi Ahmed El Hanafi



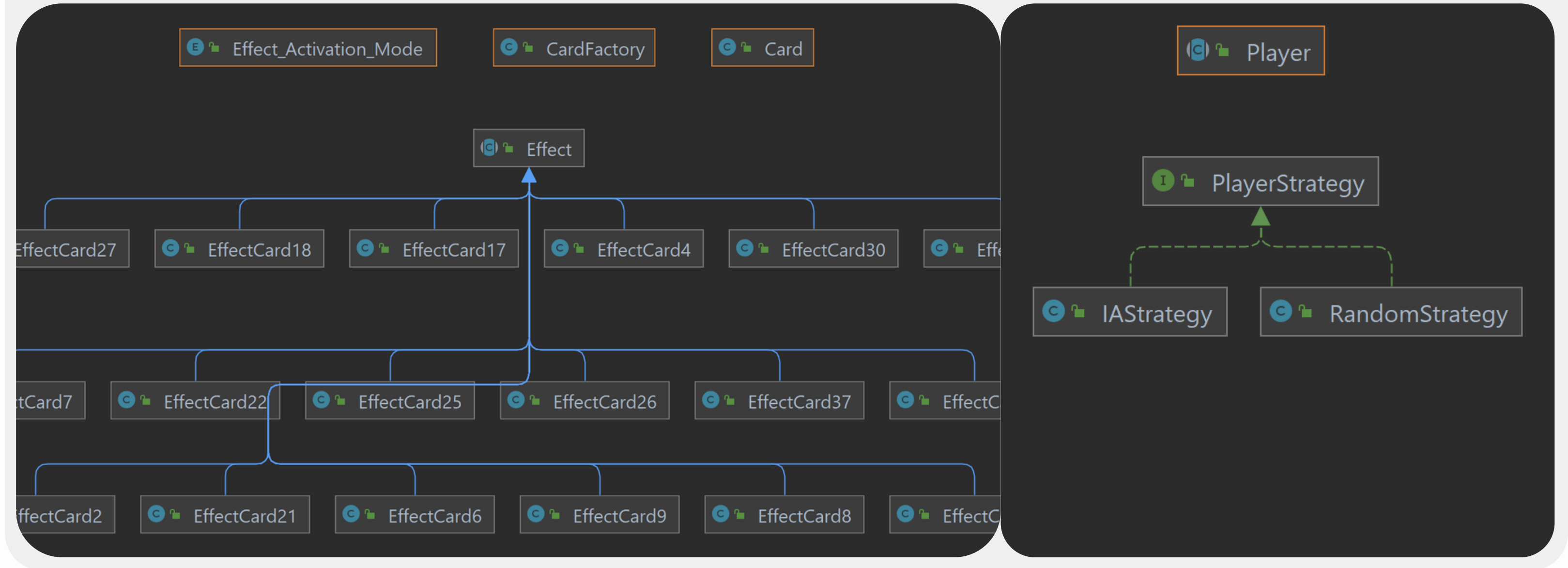
Fonctionnalités réalisées

- Modélisation des concepts du jeu
 - Règle du jeu : mise en place, réalisation des actions ,
détermination des points
 - Elements du jeu :dés, cartes, joueurs,energies ,cristaux ...
- Une IA intelligente /Une IA Random
- Visualisation textuelle de l'état du jeu: log
- Les statistiques : 1 partie / 1000 parties

Fonctionnalités manquantes

- Bonus
- Quelques cartes manquantes
- Plusieurs IAs (différentes stratégies)
- Serveur

Les choix de conception



Les choix de conception

- Design Patterns : Factory, Strategy
- Heritage
- Découpage du code

Les points forts du projet

- Respect des règles principale de Seasons.
- Possibilité de jouer selon les règles qu'on as implémenter.
- Découpage du code en classes selon les éléments du jeu.
- Utilisation des patrons de conception.
- Clean Code : compréhensibilité, Flexibilité, l'extensibilité du code.
- Agilité et amélioration selon les feedbacks.
- Les livraisons satisfaisants et fonctionnel.

Les points faibles

- Test insuffisant: Unitaires, Cucumber, Mockito
- Insuffisance de la fonction IA stratégie
- Insuffisance de implémenter tous les effets de carte
- Quelques fonctionnalités manquantes : serveur, bonus, changement des années

les pratiques à conserver, à améliorer

- Utilisation des patrons de conception
- Un code extensible et facile à changer
- Méthode agile
- Tests

Merci !

