

RAPPORT PROJET C++ PLATEFORMES DE JEU



Benjamin ELKRIEFF, Christ MUSENGA et Fatah ADABI

MASTER 1 INFORMATIQUE

2015-2016

SOMMAIRE

1. Les différentes parties traitées.....	3
1.1 Variante jeu normal.....	3
1.2 Variante jeu avec calcul mental.....	3
1.3 Variante jeu avec plusieurs Pions.....	4
2. Les problèmes connus.....	4
3. Les pistes d'extension pas encore réalisées.....	4

1. Les différentes parties traitées

Dans ce projet, nous avons traité les variantes a,b et c du jeu « Serpents et échelles ».

Le nombre de joueurs est limité à 6

1.1 Variante jeu normal

Dans cette version nous disposons d'un plateau avec uniquement des serpent et des échelles.

On dispose de deux sortes de plateaux. L'un comme décrit ci-dessus et l'autre avec des cases bonus et des cases malus.

Nous aurons une version (la deuxième) qui utilisera ce plateau.

Le principe est d'appuyer sur espace pour un joueur humain.

Cela génère une valeur aléatoire entre 1 et 6 simulant un lancé de dé.

Le pion du joueur actuel avance du nombre de case correspondant à la valeur du dé.

Le joueur qui gagne est celui qui amène son pion en premier à la case d'arrivée.

1.2 Variante jeu avec calcul mental

Dans cette version, on utilise le plateau avec cases bonus/malus.

En appuyant sur espace, une multiplication de deux entiers est générée aléatoirement.

Si le joueur répond bon, il se passe la même chose que pour la première version

Sinon le joueur passe son tour.

1.3 Variante jeu avec plusieurs Pions

Dans cette dernière variante on peut choisir le nombre de pions pour chaque joueurs (entre 2 et 6, 1 pion n'a aucun intérêt dans cette version).

Lorsqu'un joueur doit jouer, il choisit le pion de son choix avec les flèches UP & DOWN du clavier.

Puis il appuie sur espace pour valider son mouvement(comme dans la version une avec lancé de dé)

2. Les problèmes connus

Nous n'avons pas rencontré de problèmes en particulier si ce n'est des erreurs de segmentations infernales. Le projet à suivi son cours de manière constante. Des difficultés au début du projet pour avoir un premier jeu opérationnel.

3. Les pistes d'extension pas encore réalisées

Nous profiterons de cette dernière partie pour expliquer l'architecture du logiciel et en quoi elle est efficace.

Par contrainte de temps, nous n'avons pas pu implémenter le jeu Numeri. Mais l'architecture à été conçue pour.

Il aurait fallu dériver de la classe abstraite Case en une classe

Voici à présent le diagramme des classes :

