

TP1 – Offrandes au dieu scolaire Saint-Bois-de-Boulogne

(pour obtenir une bonne note dans le TP1)



Objectifs du travail

- Concevoir une interface graphique adaptée
- Utiliser les contrôles de base, leurs propriétés, méthodes et événements

Dates de remise

Le 20 février 2020 à minuit : analyse

- Page titre complète
- Description de la tâche à effectuer (une demi-page bien remplie)
- Imprime-écran et tableau descriptif pour chacun des écrans de jeu (tel que présenté dans le document d'analyse)

Le 12 mars 2020 à minuit: remise finale

- Une auto-évaluation de votre programme (ce qui fonctionne très bien, moins bien, pas du tout et pourquoi), en plus d'indiquer les éléments bons que vous avez fait, s'il y a lieu.
- Les jeux d'essais utilisés pour tester : liste des jeux d'essais et explication des résultats
- Projet complet remis sur Léa

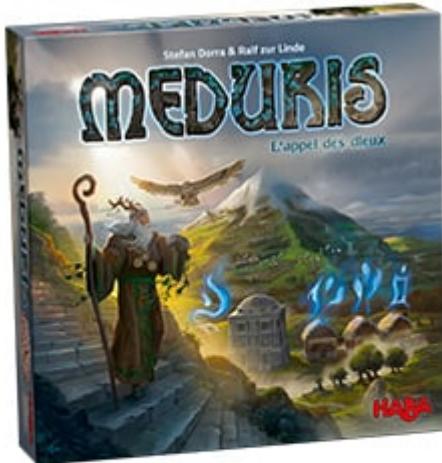
Consignes

La compagnie **IbuSoft**, qui se spécialise dans le développement de jeux informatiques, vous charge de créer un jeu informatique qui sera populaire auprès des jeunes. Vous êtes le dernier espoir de cette compagnie qui a perdu toute crédibilité ces dernières années après avoir sorti tour à tour les fiascos « Zelda : L'haleine du sauvage », et « Civilization VI: Apprendre les pays du monde avec Gandhi ». Il faudra intéresser les jeunes en combinant ce qui est le plus « extrême » et « épique » pour eux ces temps-ci (selon le département de marketing d'Ibusoft), soit **les dieux et les jeux de gestion de ressources** (et surtout pas de violence). Pour sauver du temps, vous décidez donc de reprendre un jeu existant pour l'informatiser...



Règles générales de « Meduris »

Le jeu de « Meduris» est joué sur un plateau de jeu, où chaque joueur doit faire des offrandes à un dieu Celte. Le joueur ayant cumulé le plus de points de victoire à la fin de la partie gagne le respect de tous et chacun.



Règles originales du jeu

Documents explicatifs :

- Règles-Meduris.pdf (français) → Sur le R:\

Quelques vidéos explicatives :

- <https://youtu.be/-6IBhu4eO2s> (Résumé en français)
- <https://youtu.be/EISosgswDAY> (Autre résumé en français)
- <https://youtu.be/t1p9PVz-yE0> (Partie complète en anglais)

Modification aux règles officielles, pour le travail demandé

- Aucun jeton « boni » sur les cases.
- Pas de paravent, donc pas de ressources cachées.
- Pas de limite de ressource (cuivre, bois, laine, pierre). Toutes les autres limites du nombre de « composant » est respecté (comme le nombre de huttes et de temples par joueur).
- Toujours 3 joueurs, aucun AI.
- Simplifier le dé :
 - o Attention de conserver les probabilités : 4 faces +1+1+1, 1 face +1, 1 face -1
 - o Si c'est un +1 ou un -1, assigner aléatoirement un type de ressource au dé. Si un joueur n'a pas la ressource assignée avec le dé -1, aucune perte de ressource pour lui.
- **Addendum :** Retirer l'option « échanger 3 ressources contre une » (21 fev. 2018)



Spécifications

Vous devrez concevoir une interface graphique ergonomique de votre moi intérieur qui répondra aux exigences demandées par le jeu et l'énoncé :

- Un menu qui offre les fonctionnalités attendues d'une application Windows standard.
- Une représentation graphique du tableau de jeu. Vous pouvez modifier la représentation graphique du jeu afin de respecter les règles ergonomiques apprises dans le cours (**ex : Ne pas surcharger l'écran d'information!**).
- Tout élément jugé pertinent pour assurer le suivi du jeu par les joueurs

Note : Les fichiers en annexe se trouvent dans le dossier du TP1 sur le R:\ et Léa

Attention

L'important n'est pas d'être très fidèle visuellement au jeu original, mais bien d'adapter (et améliorer) le mieux possible le jeu à l'ordinateur et aux contraintes informatique (qui ne sont pas les mêmes qu'un jeu de table).

Soyez critique envers votre propre travail : Après chaque décision prise, demandez-vous s'il est possible de faire mieux : moins de cliques, interface épurée ou organisée autrement, automatisation d'opérations de jeu etc.

Et n'oubliez pas de bien lire les instructions, ce sont vos exigences du client. En cas d'ambiguïté ou d'incompréhension d'une règle, vérifiez avec le professeur. Vous pourrez être pénalisé si une règle de jeu n'est pas suivie.



Autres précisions :

Votre programme **doit** respecter les normes de programmation de Microsoft.

Vous devez utiliser Microsoft Visual Studio 2019 pour écrire le code (C#).

Vous devez réaliser ce travail seul.

Un maximum de 10% pourra être soustrait pour le respect du français dans l'interface et les documents d'accompagnement.

Un maximum de 10% (indépendant du français) pourra être soustrait pour le respect des normes de syntaxe en C#, incluant la présence de commentaires sur les méthodes et classes.

Critères d'évaluation	Points
Analyse	/4
Document d'accompagnement du programme	
Jeux d'essais	/4
Auto-évaluation	
Interface	
Esthétique	
Facilité d'utilisation	
(Qualité du français)	/7
Fonctionnement¹	
Exactitude des résultats	
Validation des entrées	
Respect des consignes	/15
Programmation	
Qualité de la codification	
Utilisation des paradigmes orienté-objet	
Séparation vue et modèle	/5
Total	/35



La personne ayant l'interface la plus intéressante, fonctionnelle et professionnelle (selon moi) se méritera un jeu Steam parmi plusieurs (mauvais) choix.



¹ Le fonctionnement est évalué négativement et de manière significative : par exemple, un programme qui n'a que 50% des fonctionnalités présentes aura une note BIEN inférieure à 50% pour le critère fonctionnement.