

Projet Programmation Orientée Objet : Interface de jeux

SANSEN Joris

31 octobre 2014

Instructions

Ce projet est à réaliser en binôme/trinôme. Vous devrez remettre le programme sous forme d'archive zip ou tar.gz qui contiendra :

- les fichiers sources du programme
- une version compilé fonctionnelle du programme
- un fichier README contenant :
 - vos noms prénoms et adresse mail
 - les dépendances (bibliothèques particulières nécessaires à l'exécution du programme)
 - les instructions d'exécution du programme compilé
 - les instructions de compilation des fichiers sources

Le projet sera à rendre pour le 20 décembre minuit heure Vietnamienne

par email à l'adresse jsansen@labri.fr

objet de l'email : Projet POO PUF-HCM-NOM-PRENOM

Les archives invalides (impossibles à extraire) ou retard de remise seront sanctionné.

Principe

On souhaite réaliser une interface simple de lancement de jeu. Cette interface aura pour objectif de permettre l'exécution de deux types de jeu :

- les jeux solos
- les jeux à deux

Contraintes d'implémentations

- Vous devrez implémenter au moins deux classes de jeux différentes (dépendant du nombre de joueurs), d'autres classes sont possibles mais selon vos choix.
- Vous avez le choix du langage entre C++ et JAVA.
- Vous proposerez une interface graphique simple mais permettant grâce à des menus d'exécuter un ou plusieurs jeux, de sauvegarder une partie en cours, etc.
- Vous utiliserez des classes abstraites pour définir vos types de jeux et des classes-filles héritant de ces classes pour créer les jeux.

Exemples de jeux

tic-tac-toe <http://fr.wikipedia.org/wiki/Tic-tac-toe>

Morpion solitaire http://fr.wikipedia.org/wiki/Morpion_solitaire

tour de Hanoi http://fr.wikipedia.org/wiki/Tours_de_Hano%C3%AF

2048 [http://fr.wikipedia.org/wiki/2048_\(jeu_vid%C3%A9o\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/2048_(jeu_vid%C3%A9o))

click the point Jeu simple ou l'objectif est d'augmenter son score en cliquant sur un point apparaissant à l'écran à une position aléatoire pour une durée déterminée. Le joueur a 3 vies, à chaque fois qu'il ne clique pas sur le point à temps, il perd un point de vie. Plus le score du joueur augmente, plus le temps d'apparition du point se réduit. D'autres niveau de difficultés peuvent être ajouté selon votre convenance (diminution de la taille du point, apparition de bombes/bonus, etc)

Important

Vous ne serez pas évalué sur les jeux implémenté mais plutôt sur l'architecture du programme et de l'interface.

Les fichiers sources devront être correctement commenté (rôle des méthodes et variables importantes, partie de code importante, etc) et indenté. Rappel, un code bien commenté et une indentation correcte facilite la lecture du code et mette le correcteur de bonne humeur.