

Consignes SAE 1.1 - Implémentation d'un besoin client

BUT S1 - Année 2023-2024

Objectif du travail

L'objectif du travail est de développer une application JAVA permettant de jouer à « The Game ». La SAE a pour objectif de valider les Apprentissages Critiques (AC) suivants :

- **AC1 – Implémenter des conceptions simples**
 - en réalisant une application à partir d'un énoncé fourni ;
 - en programmant des classes et des algorithmes utilisant des tableaux.
- **AC3 – Faire des essais et évaluer leurs résultats en regard des spécifications**
 - en écrivant des tests pour valider votre code (choix des données, compréhension des attentes, écriture des vérifications)

Organisation du travail

Le travail est à faire en **binôme et en autonomie sur 12h** (6 séances sur l'emploi du temps). La présence sur ces créneaux est **obligatoire**.

Les enseignants seront présents sur une partie de ces créneaux pour faire un point avec chaque groupe, répondre à vos questions et vous aider en cas de blocage. Ils pourront passer à tout moment faire un point avec vous sur un de ces créneaux. En cas de besoin, les adresses mails des enseignants sont les suivantes

- Groupe S1A : `vincent.thomas@loria.fr`
- Groupe S1B : `vincent.thomas@loria.fr`
- Groupe S1C : `sarah.wajsbrot@inria.fr`
- Groupe S1D : `guenael.cabanes@lipn.univ-paris13.fr`
- Groupe S1E : `florian.delconte@loria.fr`

Le sujet en lui même est structuré en deux parties

- une première partie consistant à développer intégralement le jeu (version 1 et version 2) ;
- une seconde partie, **optionnelle**, pour ceux qui auraient fini la première partie (version 3).

Rendus attendus

Trois dépôts sont présents sur arche :

- le premier pour déposer votre travail **à la fin des six premières heures** ;
- le second pour déposer votre version 2 finale (avec votre rapport) ;
- le troisième pour déposer votre version 3 si vous abordez des questions optionnelles.

Le rendu final doit contenir

- (a) votre code source commenté
- (b) un rapport détaillant votre travail (cf Énoncé détaillé Section 7)

Pour chaque dépôt, vous ne rendrez qu'un seul fichier zip par binôme contenant votre code et votre rapport. Ce fichier **devra avoir pour nom** `nom1_nom2_timeline.zip` où `nom1` et `nom2` correspondent aux noms des membres du binôme.

Dernier conseil

N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement votre travail.