

Projet POO Java débutant/intermédiaire

Bataille navale mobile

Objectif de ce mini-projet	2
Cahier des charges du déroulement et des règles du jeu	2
1) Jeu en mode console (16 points)	2
Le menu d'accueil	2
Caractéristiques du jeu	2
Caractéristique des navires	2
Les actions d'un navire par tour de jeu et par joueur	4
Visualisation des 2 grilles	4
Victoire, sauvegarde et chargement d'une partie	5
2) Jeu en mode graphique (4 points)	5
Planning et organisation	5
Versionning de votre projet : GIT + Bitbucket	5
Les grandes étapes à respecter	6
1- Analyse et conception générale du diagramme de classes.	6
2- Analyse et conception détaillée	6
3- Développement dans un langage objet (codage, tests)	6
4- Critères de notation.	7
5- Deadline du livrable à déposer sur campus.	7

Objectif de ce projet

L'objectif de votre projet est de réaliser un jeu de bataille navale mobile dans le langage orienté objet Java, **en mode console, puis éventuellement graphique**.

Votre jeu devra permettre à un **joueur humain d'affronter votre ordinateur (intelligence artificielle)**.

Pour passer plus facilement du mode console au mode graphique, vous devrez définir une organisation modulaire multi-fichiers respectant l'approche **Modèle-Vue-Contrôleur** : [Modèle Vue Contrôleur](#) (wikipedia) et [Adopter une architecture MVC](#) (openclassrooms). Votre diagramme de classes devra montrer ce découpage modulaire : encadrer avec 3 couleurs différentes les classes faisant partie du Modèle (couleur 1), de la Vue (couleur 2) ou du Contrôleur (couleur 3)

Cahier des charges du déroulement et des règles du jeu

1) Jeu en mode console (16 points)

Le menu d'accueil

Une fois lancé, le jeu proposera un menu classique permettant de réaliser les actions suivantes :

1. Jouer une partie
2. Charger une partie
3. Aide (doit expliquer clairement les règles du jeu et les touches du clavier à utiliser lors d'une partie)
4. Quitter

Caractéristiques du jeu

Le joueur et l'ordinateur disposent chacun de deux grilles de 15*15 cases :

- Une grille n°1 pour positionner et visualiser ses navires
- Une grille n°2 pour visualiser les dégâts causés à l'adversaire

Chaque joueur possède une flotte de 10 navires : 1 cuirassé, 2 croiseurs, 3 destroyers et 4 sous-marins

Caractéristique des navires

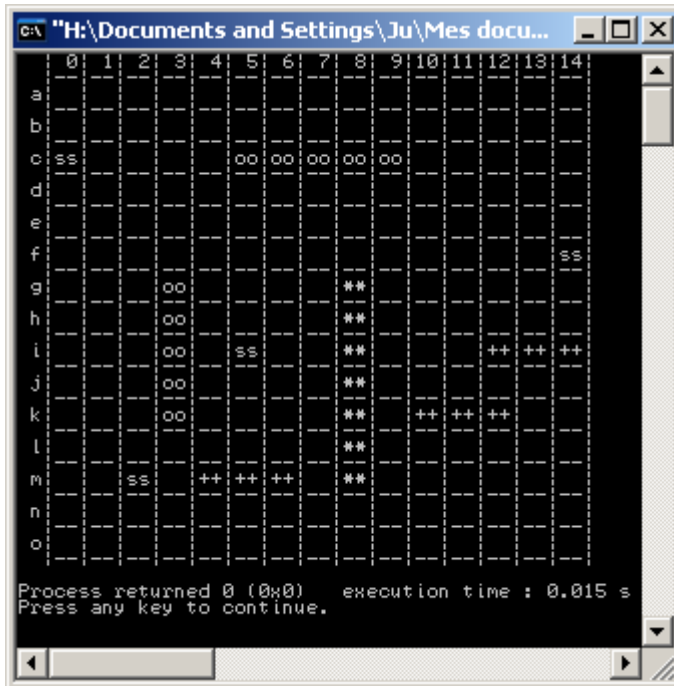
- Chaque type de navire est de taille différente :

type	taille
cuirassé	7 cases
croiseur	5 cases
destroyer	3 cases
sous-marin	1 case

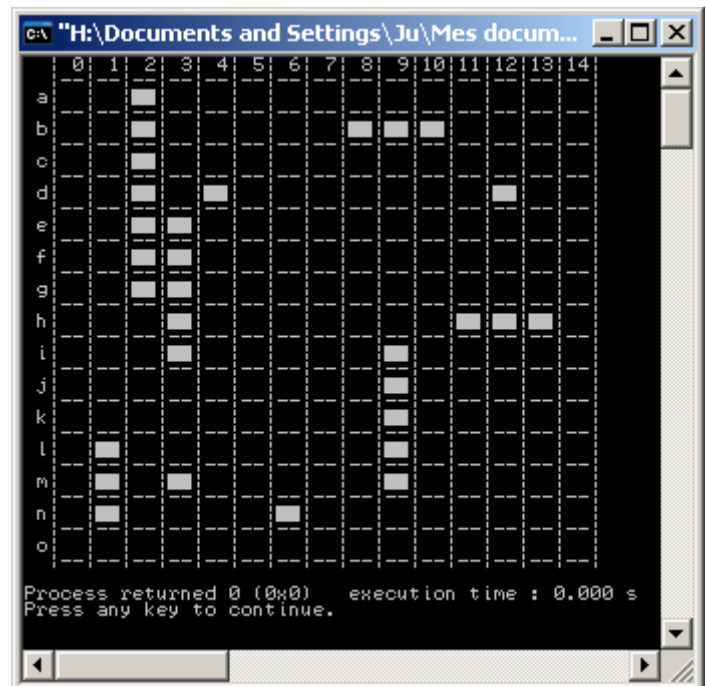
- Le positionnement des navires :

En début de jeu les navires sont positionnés aléatoirement et bien répartis dans la grille N° 1 de chaque joueur (voir ci-dessous des exemples). C'est le joueur humain qui commence la partie. Les navires peuvent être positionnés verticalement ou horizontalement sur la grille. Mais attention, deux navires ne peuvent occuper la même case.

Positionnement des navires sur la grille n°1 du joueur humain



Positionnement des navires sur la grille n°1 de l'ordinateur



- La puissance de tir (nombre de cases touchées autour du point d'impact) dépend du type de navires :

type	Puissance de tir
cuirassé	9 cases
croiseur	4 cases
destroyer	1 case
sous-marin	1 case

Les actions d'un navire par tour de jeu et par joueur

Chaque joueur (humain et ordinateur) joue à tour de rôle. Bien entendu, un joueur ne doit pas voir les grilles de son adversaire : **seules les grilles du joueur en cours sont affichées.**

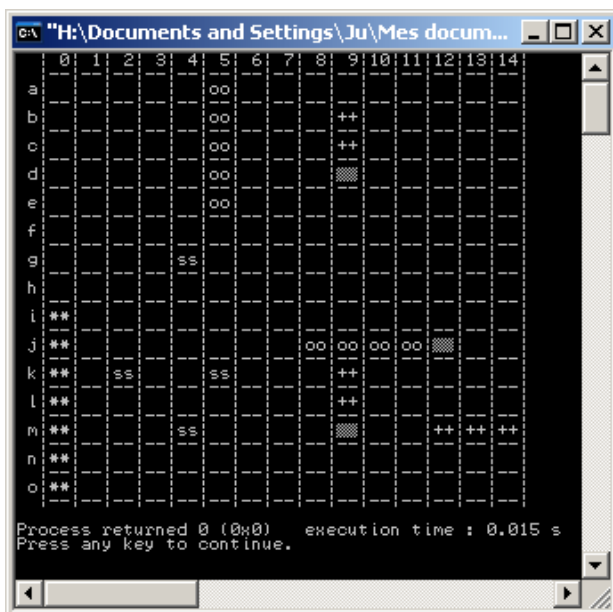
A chaque tour de jeu, les joueurs **peuvent choisir** l'une des 2 actions suivantes sur un seul navire de leur choix de la grille n° 1, **en choisissant les coordonnées de l'une des cases du navire :**

- 1) **Tirer.** Le joueur **tire en choisissant les coordonnées d'une case valide de l'adversaire (grille n° 2).** Chaque **destroyer n'est muni que d'une seule fusée éclairante.** Le **premier tir d'un destroyer dévoile un carré de 4*4 cases dans la grille adverse à partir du coin haut et gauche.** Mais attention, les navires adverses de ce carré ne **seront visibles que lors du tour du jeu (quelques secondes).** Pour couler un navire, il faut avoir touché toutes les cases qu'il occupe : un cuirassé est plus résistant qu'un simple destroyer, **les sous-marins ne peuvent être coulés que par d'autres sous-marins.** Dans ce cas, **le navire adverse coulé disparaît et la case touchée s'affiche sur la grille n° 2.**
- 2) **Déplacer le navire d'une seule case sauf s'il est touché.** Un navire ne peut pas se déplacer en diagonale. Il ne peut se déplacer que dans sa direction horizontale ou verticale, et d'une seule case à la fois, et le point cardinal de déplacement (est ou ouest s'il est horizontal, nord ou sud s'il est vertical). Evidemment, **en cas d'obstacle** (case de déplacement occupée par un autre navire ou le bord de la grille), **un navire ne pourra pas effectuer son déplacement et devra tenter une nouvelle action.**

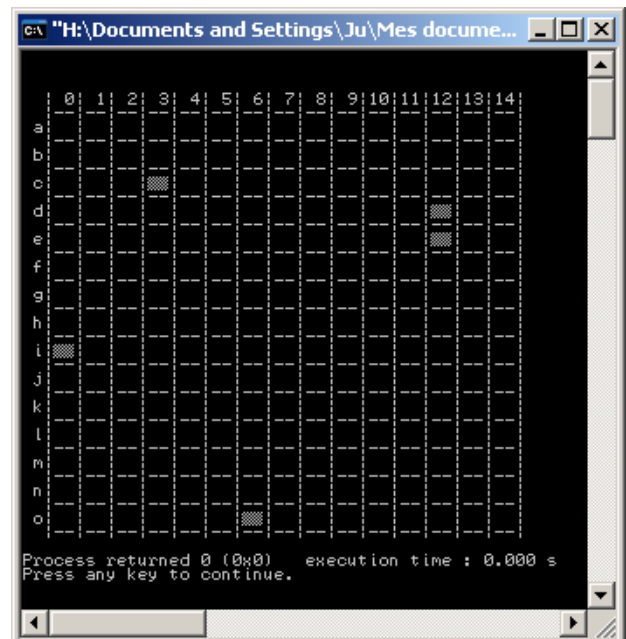
A chaque tour de jeu, **il faudra visualiser l'action, les coordonnées et le type du navire choisis par l'ordinateur.**

Visualisation des 2 grilles

Les captures d'écran ci-dessus sont données à titre d'exemples. A vous d'imaginer comment visualiser au mieux vos navires et les dégâts subis ou causés à l'adversaire.



Exemple (grille n°1) : En d9 et m9, 2 destroyers ont été touchés. En j12, un croiseur a été touché.



Exemple (grille n°2) : En i0, c3, o6, d12 et e12, des navires adverses ont été touchés.

Victoire, sauvegarde et chargement d'une partie

Le premier qui a coulé toute la flotte de son adversaire a gagné la partie !

A chaque instant, le joueur peut quitter la partie en cours avec une touche du clavier. La partie est alors sauvegardée dans un fichier texte. La sauvegarde comprend la position et le type de tous les navires restant et coulés des grilles.

Pour charger une partie, il faut passer par le menu principal et choisir "Charger une partie".

2) Jeu en mode graphique (4 points)

Dans ce mode graphique, il vous fera reprendre vos méthode d'affichage dans le module de **Vue**. De même dans le module **Contrôleur**, vous devrez faire en sorte que l'utilisateur puisse agir sur un navire (tirer ou déplacer) avec la souris grâce à l'utilisateur de *Listeners* (écouteurs).

Planning et organisation

Période de réalisation du projet :

- **Groupes de TD 4 et 5** : de la semaine du 19 septembre à la semaine du 7 novembre 2022 incluse. Des soutenances auront lieu la semaine du 14 novembre 2022.
- **Groupes de TD 1, 2 et 3** : de la semaine du 10 octobre à la semaine du 5 décembre 2022 incluse. Des soutenances auront lieu la semaine du 12 décembre 2022

Équipes : 3 ou 4 dans un même groupe de TD.

Evaluation : La version finale sera présentée à la soutenance du projet qui donnera lieu à la note de projet.

Un diagramme de classes doit être présenté pour montrer la conception objet, y compris avec héritage, en respect du **travail demandé, contraintes et consignes ci-dessous**.

Versionning de votre projet : GIT + Bitbucket

Vous utiliserez l'outil de **versioning GIT** pour partager votre code de ce projet .

Lors de la soutenance, vous devrez montrer les différentes phases de développement de votre projet (les branches des "versions" du projet). Vous devez aussi être en mesure de montrer "qui a fait quoi" dans le projet.

Grâce au versioning, vous n'aurez plus de problèmes et d'excuses du type :

- c'est mon camarade qui a tout le projet, je n'ai pas pu corriger les erreurs...
- mon disque dur est mort la veille de la soutenance...
- on m'a volé mon ordinateur le jour de la soutenance...

Les grandes étapes à respecter

1- Analyse et conception générale du diagramme de classes

- A partir du cahier des charges (CDC) : extraire les données pertinentes, les regrouper en grandes entités / objets, spécifier et caractériser les attributs et les fonctionnalités de chaque objet, identifier les interactions entre les différents objets ainsi que les différents scénarios possibles, ...
- En déduire le **diagramme de classes**, mettant en relation les classes en y intégrant si possible de **l'héritage et du polymorphisme**. Pour chaque classe, définir les attributs (en général *private*, ou *protected* en cas d'héritage), et les méthodes (*inutile d'y mentionner, les constructeurs, les getters et les setters*).
- IHM : lister les choix à offrir au démarrage, lister les événements à gérer, déterminer l'organisation et le contenu de l'écran de jeu (maquette), ...
- Rédiger une Analyse Chronologique Descendante (ACD) du programme principal.
- Répartir les tâches au sein de l'équipe.

2- Analyse et conception détaillée

- Pour chaque classe, lister les prototypes de toutes les méthodes requises en précisant ses paramètres d'entrée et de sortie.
- Réaliser progressivement une maquette du jeu en testant au fur et à mesure du codage et en tenant compte des différents scénarios.
- Entre autres critères de qualité, le programme final devra être très facilement adaptable par tout autre développeur (exemples : changement des valeurs d'initialisation, changement des caractères et couleurs d'affichage, ...).

3- Développement dans un langage objet (codage, tests).

Dans le langage objet **Java**, implémenter le jeu en respect de votre analyse des 2 étapes précédentes : **diagramme de de classes**, organisation modulaire multi-fichiers selon l'approche **Modèle-Vue-Contrôleur**, avec **héritage et polymorphisme**, *commenter les prototypes des méthodes (fonctionnalités) en précisant les paramètres d'entrée/sortie et commenter aussi l'ACD de ces méthodes et du programme principal.*

4- Critères de notation.

Vous devez réaliser l'ensemble du cahier des charges de base (expliqué dans la paragraphe précédent). Le langage de programmation doit être le langage objet Java avec héritage... Votre code devra être modulaire, respecter les interfaces en mode graphique et bien commenté !

Un code qui ne compile pas ou qui plante au démarrage ne vaut pas plus de 10/20. Tester donc votre programme avant de le déposer sur Campus...

Votre travail sera jugé sur les critères suivants :

- Le respect rigoureux des règles du jeu énoncé précédemment (CDC)
- La modularité de votre conception et donc de votre code
- La bonne répartition des tâches entre les membres de l'équipe
- L'intérêt, l'originalité, la jouabilité et toutes les caractéristiques que vous prendrez soin de mettre en avant lors de la soutenance.

5- Deadline du livrable à déposer sur campus.

La date et toutes les consignes sur le livrable à déposer sont spécifiées dans la section [Cours : POO Java \(app\)](#), [Section : Projet Java 2022 niveau débutant/intermédiaire : Bataille navale mobile \(omneseducation.com\)](#) de la page campus ... :

- Le livrable avec **le PowerPoint et le code du jeu fonctionnel** : sur [Version du livrable PowerPoint + code fonctionnel \(version soutenance\)](#). La réalisation et son bon fonctionnement sera présenté lors de la soutenance.