

## PRECISIONS SUR LE PROJET (FAQ)

### **Q1: Quelle librairie graphique devons-nous utiliser ?**

Vous pouvez utiliser la librairie graphique de votre choix, sans restriction particulière.

### **Q2: Comment fonctionne le mécanisme de défausse ?**

À la fin de chaque tour, le joueur peut défausser tout ou partie de sa main. Il doit ensuite piocher des cartes jusqu'à en avoir cinq dans sa main.

### **Q3: Comment fonctionne la pile de défausse ?**

Les cartes jouées ainsi que les cartes défaussées sont ajoutées à une pile de défausse. Lorsque la pile de pioche est vide, on va reprendre la pile de défausse, mélanger les cartes, et les remettre à disposition du joueur en tant que pile de pioche.

### **Q4: Comment fonctionne le laser ?**

Le laser est utilisé pour attaquer tout ce qui se trouve devant une tortue. Le laser s'arrête au premier obstacle touché (mur, mur de glace, ou tortue). Le laser est réfléchi s'il touche un joyau en premier.

### **Q5: Les tortues font-elles demi-tour lorsqu'elle rencontre un bord de plateau ?**

Non, les tortues ne feront pas demi-tour si leurs instructions les font "sortir" du plateau. Par contre, elles seront ramenées à leur case de départ.

### **Q6: Quelle est l'orientation des tortues lorsqu'elles doivent revenir à leurs positions de départ ?**

Une tortue doit revenir à sa position de départ si elle rencontre une autre tortue, elle "sort du plateau", ou elle s'est faite touchée par un laser. Dans ce cas, l'orientation de la tortue à utiliser est celle du début du jeu.

### **Q7: Est-il possible d'exécuter un programme vide ?**

Oui, il est possible d'exécuter un programme vide si vous souhaitez simplement vous débarrasser de vos cartes sans effectuer d'autre action.

### **Q8: Dans quelles situations le joyau est-il bloqué ?**

Pour clarifier cette règle, on va dire qu'il est interdit de bloquer l'accès à un joyau **avec un obstacle indestructible**. Par exemple, il est donc possible d'entourer le joyau avec des murs de glace.

## MODALITES DE LA SOUTENANCE

**Dates de soutenance :** Les dates de soutenance seront annoncées plus tard.

**Livrables :** À la fin de votre projet, vous devrez livrer un document décrivant l'implémentation technique de votre projet ainsi que le code source. Une boîte de dépôt intitulée **Livraison finale** sera créée pour récupérer ces documents. La date limite de dépôts sera communiquée plus tard.

**Attention :** Aucun retard ne sera accepté, la boîte de dépôt se fermera automatiquement une fois la date limite dépassée.

**Contenu du rapport :** Voici quelques indications pour la rédaction de votre rapport :

- Commencez par faire un bref rappel de ce qui vous est demandé dans ce projet ;
- N'oubliez pas de décrire l'architecture de votre projet (en particulier si vous avez utilisé MVC) ;
- Décrivez brièvement la structure de votre projets en différents répertoires et fichiers ;
- Décrivez l'implémentation technique de votre projet à l'aide d'un diagramme de classe ;
- Si vous pensez que l'implémentation d'une fonctionnalité particulière nécessite d'être mise en avant, vous pouvez tout à fait le faire ;
- Si vous avez utilisé des bibliothèques pour des fonctionnalités précises, précisez-le et expliquez l'intérêt de ces bibliothèques.

Ces informations-là sont importantes, puis complétez avec une description technique du projet.

**Présentation :** Voici quelques indications pour votre présentation :

- Vous n'avez que peu de temps pour présenter votre projet. Faites une description globale, puis présentez les points que vous jugez importants.
- Une partie de Robot Turtles peut durer longtemps. Préparez en avance plusieurs parties que vous pourrez reprendre le jour de la soutenance afin de montrer des fonctionnalités spécifiques.

Objectifs:

- Montrer que le cahier des charges est rempli lors de la démonstration.
- Montrer votre connaissance du java lors des questions