

COURS M2105 – TRAVAIL A FOURNIR

Vous allez travailler sur un Jeu de bataille navale qui servira de Fil rouge à votre apprentissage. Ce jeu de bataille navale vous a été présenté dans ses grandes lignes lors du TD numéro 1.

L'objectif est de mettre en application vos connaissances pour réaliser ce Jeu avec quelques imperatives.

Aussi vous devrez produire les elements suivants :

1. Une série de maquettes réalisées (TD/TP 1) avec un outil (mockflow ou wireframesketcher) que vous présenterez dans un document word. Les maquettes porteront sur l'interface graphique WIMP du jeu de bataille navale et représenteront un maximum de cas ou de scenario possible
2. Un site internet statique mais accessible (TD/TP 2) comportant 3 pages
3. Une application JAVA en mode console (DOS) qui permet à minima de jouer un coup, de représenter une grille (10 sur 10 max), et de visualiser le coup joué. (il ne vous est pas demandé de coder le démarrage du jeu ni le placement des navires, ces parties peuvent être en "dur")
4. Une application JAVA SWING qui permet de Jouer au jeu. Dans cette application on doit pouvoir obtenir toutes les fonctionnalités que vous exposerez dans les maquettes. Il n'y a pas de limitation à ce que vous pouvez imaginer comme améliorations au jeu mais voici une liste de ce qui est attendu dans les grandes lignes.
 - a. Démarrer partie avec paramétrage (nbre navires, nbre cases, difficulté ?....)
 - b. Placer navires
 - c. Visualiser coups
 - d. Visualiser historique de ce qui est joué
 - e. Sauvegarder / restaurer un jeu
 - f. Visualiser le score
 - g. Finir partie
5. Lors du TD numéro 4, vous aurez une presentation plus precise de ce qui est attendu et vous aurez notamment quelques classes déjà implémentées à votre disposition.