

# Projet JAVA

Vandroemme Téo, Sagot Tom, Tarmelit Lydia, Salmi Badr Eddine

# État d'avancement

- .Développement → terminé
- .Test → terminé
- .Documentation → terminé
- .UML → terminé

# Présentation WarGame

Lancement d'une partie de Guerre :

```
0 0 M 0 0 0 0 0 0 0
0 0 D 0 0 0 P 0 0 0
0 0 0 P P P 0 0 0 0
0 0 0 F F D 0 P 0 M
M P 0 0 0 P F D 0 M
D P M 0 0 0 P 0 M 0
0 0 0 F 0 0 0 F F 0
M P 0 0 D 0 0 0 0 0
D M 0 0 M 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

Tour 1

Joueur : Salameche, reste 35 guerriers, 0 pièces d'or, 0 armées déployées, 10 nouritures, joue  
-Déploie une armée de 5 guerriers  
sur F 6,7  
F 6,7 n'est pas occupée, l'armée a été déployer  
-Recolte des ressources  
-Nourrit ses armées

Joueur : Moustillon, reste 35 guerriers, 0 pièces d'or, 0 armées déployées, 10 nouritures, joue  
-Déploie une armée de 3 guerriers  
sur M 4,9  
M 4,9 n'est pas occupée, l'armée a été déployer  
-Recolte des ressources  
-Nourrit ses armées

Tour 2

Joueur : Salameche, reste 30 guerriers, 0 pièces d'or, 1 armées déployées, 6 nouritures, joue  
-Ne fait rien  
-Recolte des ressources  
-Nourrit ses armées

Joueur : Moustillon, reste 30 guerriers, 0 pièces d'or, 1 armées déployées, 7 nouritures, joue  
-Déploie une armée de 3 guerriers  
sur F 3,3  
F 3,3 n'est pas occupée, l'armée a été déployer  
-Recolte des ressources  
-Nourrit ses armées

Tour 10

Joueur : Salameche, reste 27 guerriers, 2 pièces d'or, 0 armées déployées, 3 nouritures, joue  
-Déploie une armée de 4 guerriers  
sur F 6,8  
F 6,8 n'est pas occupée, l'armée a été déployer  
-Recolte des ressources  
-Nourrit ses armées

Joueur : Moustillon, reste 15 guerriers, 5 pièces d'or, 1 armées déployées, 1 nouritures, joue  
-Déploie une armée de 5 guerriers  
sur P 1,6  
P 1,6 n'est pas occupée, l'armée a été déployer  
-Recolte des ressources  
-Nourrit ses armées

Fin du jeu

Le gagnant est Moustillon avec 8 points  
Le perdant est Salameche avec 4 points

# Présentation FarmingGame

Lancement d'une partie de Développement Agricole :

```
-----  
O O M O O O O D O O  
F F M D O O O D F O  
F D O O O O P O O O  
O M O O O O D O D O  
O O P F O D D O D O  
O O F O O P O D F O  
O O O O O O O D F O  
O O O O O O M D F O  
F M O O O O P F O O  
O F O O O O O O O O
```

-----  
Tour 1

-----  
Joueur : Salameche, 0 fermiers, 15 pièces d'or, joue  
-Ne fait rien  
-Recolte des ressources  
-Paye ses fermiers

-----  
Joueur : Moustillon, 0 fermiers, 15 pièces d'or, joue  
-Echange les ressources  
-Recolte des ressources  
-Paye ses fermiers

-----  
Tour 2

-----  
Joueur : Salameche, 0 fermiers, 15 pièces d'or, joue  
-Déploie une fermiers  
sur P 5,5  
P 5,5 n'est pas occupée, le fermiers a été déployée  
-Recolte des ressources  
-Paye ses fermiers

-----  
Tour 6

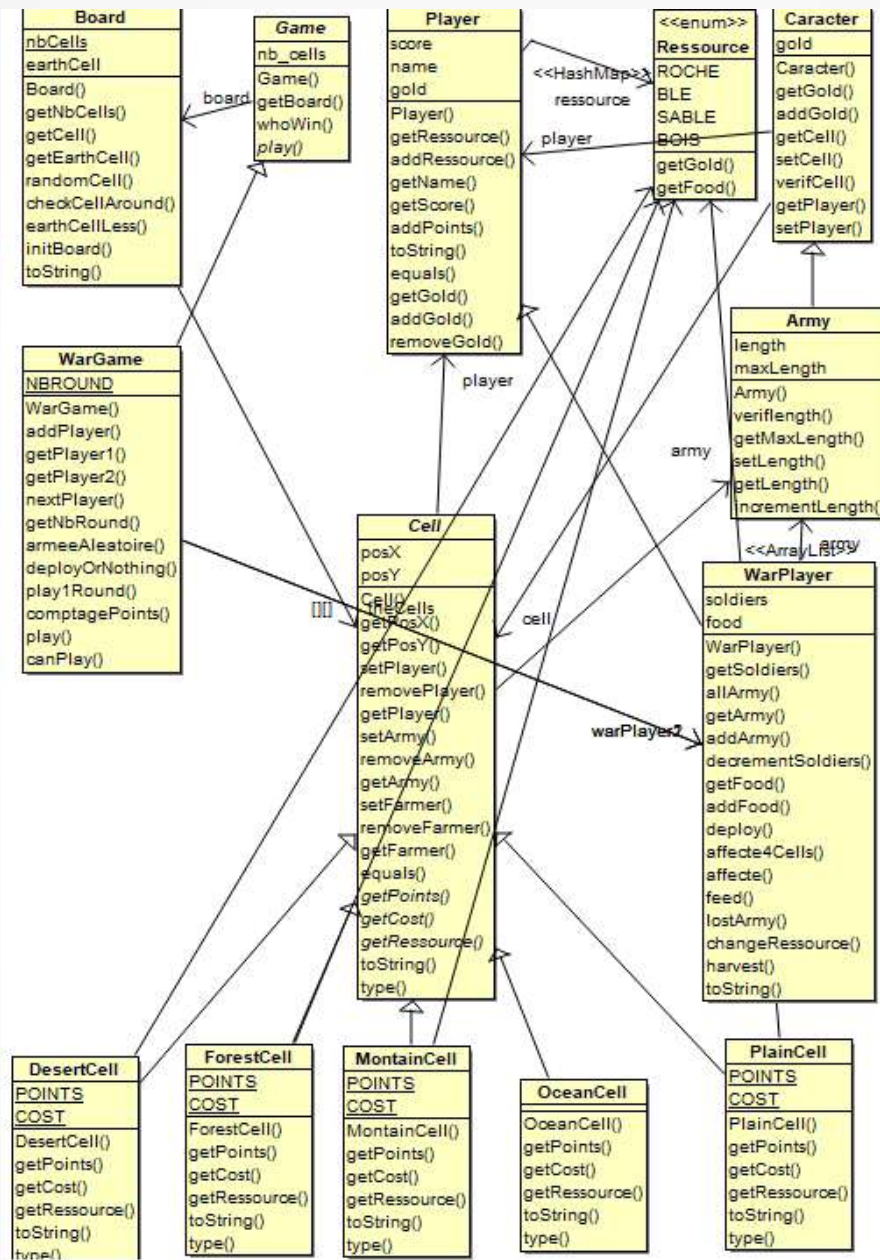
-----  
Joueur : Salameche, 1 fermiers, 13 pièces d'or, joue  
-Déploie une fermiers  
sur D 1,3  
D 1,3 est occupée, le fermiers n'a pas été déployée  
-Recolte des ressources  
-Paye ses fermiers

-----  
Joueur : Moustillon, 2 fermiers, 17 pièces d'or, joue  
-Ne fait rien  
-Recolte des ressources  
-Paye ses fermiers

-----  
Fin du jeu

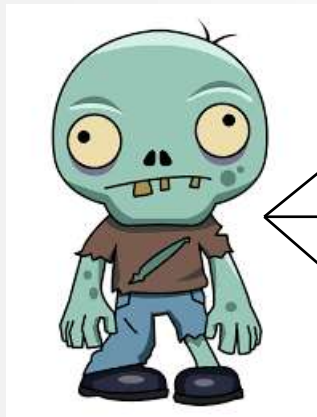
-----  
Le gagnant est Moustillon avec 35 points  
Le perdant est Salameche avec 17 points  
-----

# Présentation modélisation



# Ajout de jeu

## Jeu de Zombie



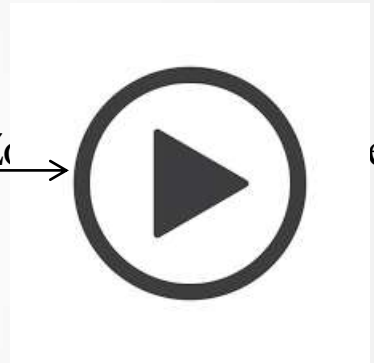
- ZombieGame

-ZombiePlayer

-Zombie

- Variable Zombie,

getZa



etZ

# Fonctionnement de l'équipe



# Difficultés principales



- Cohésion d'équipe
- Répartition du travail
- Problème de code



# Bilan de développement



# Fin

Merci de votre attention !