

Programmation Concurrente et Interfaces Interactives



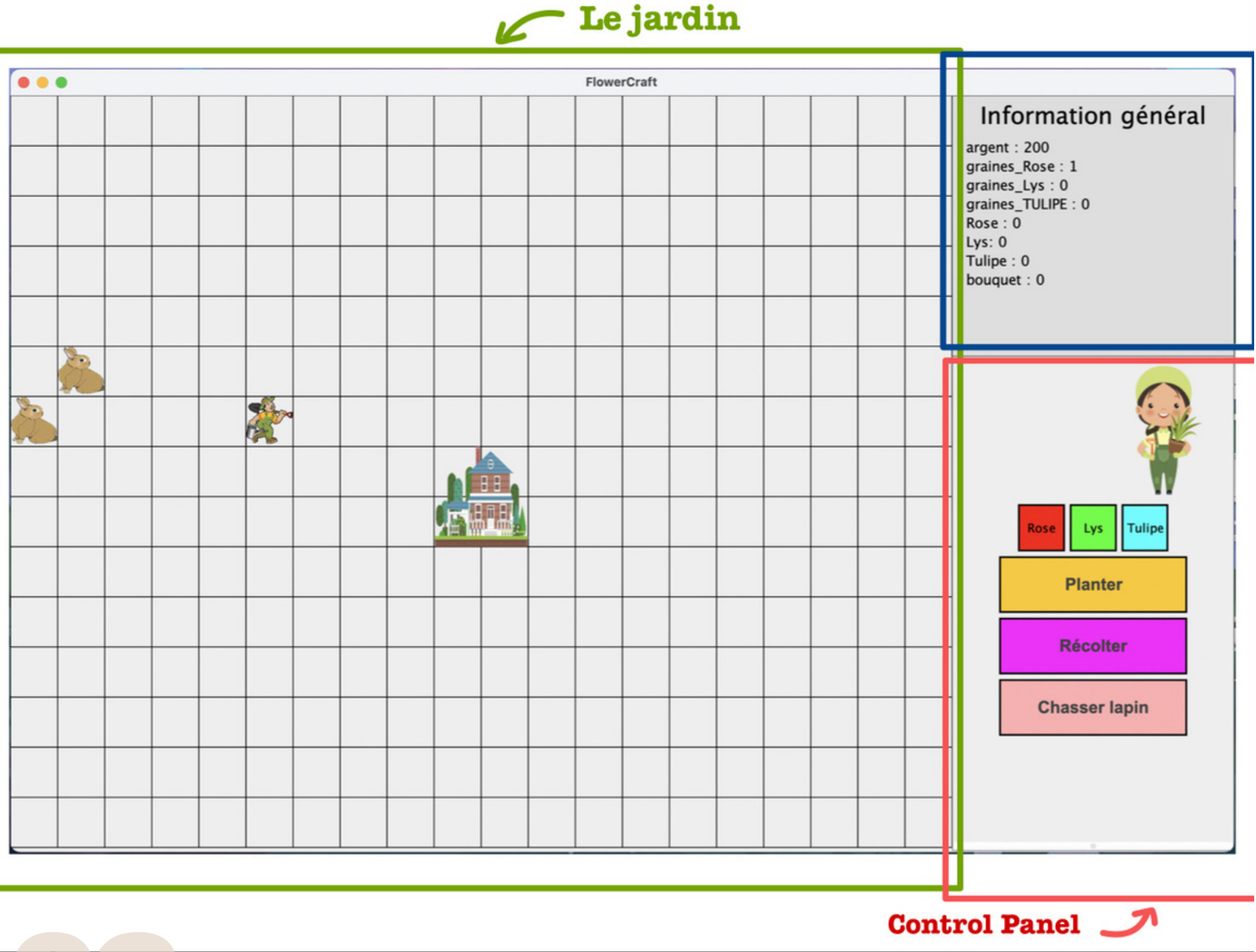
FlowerCraft



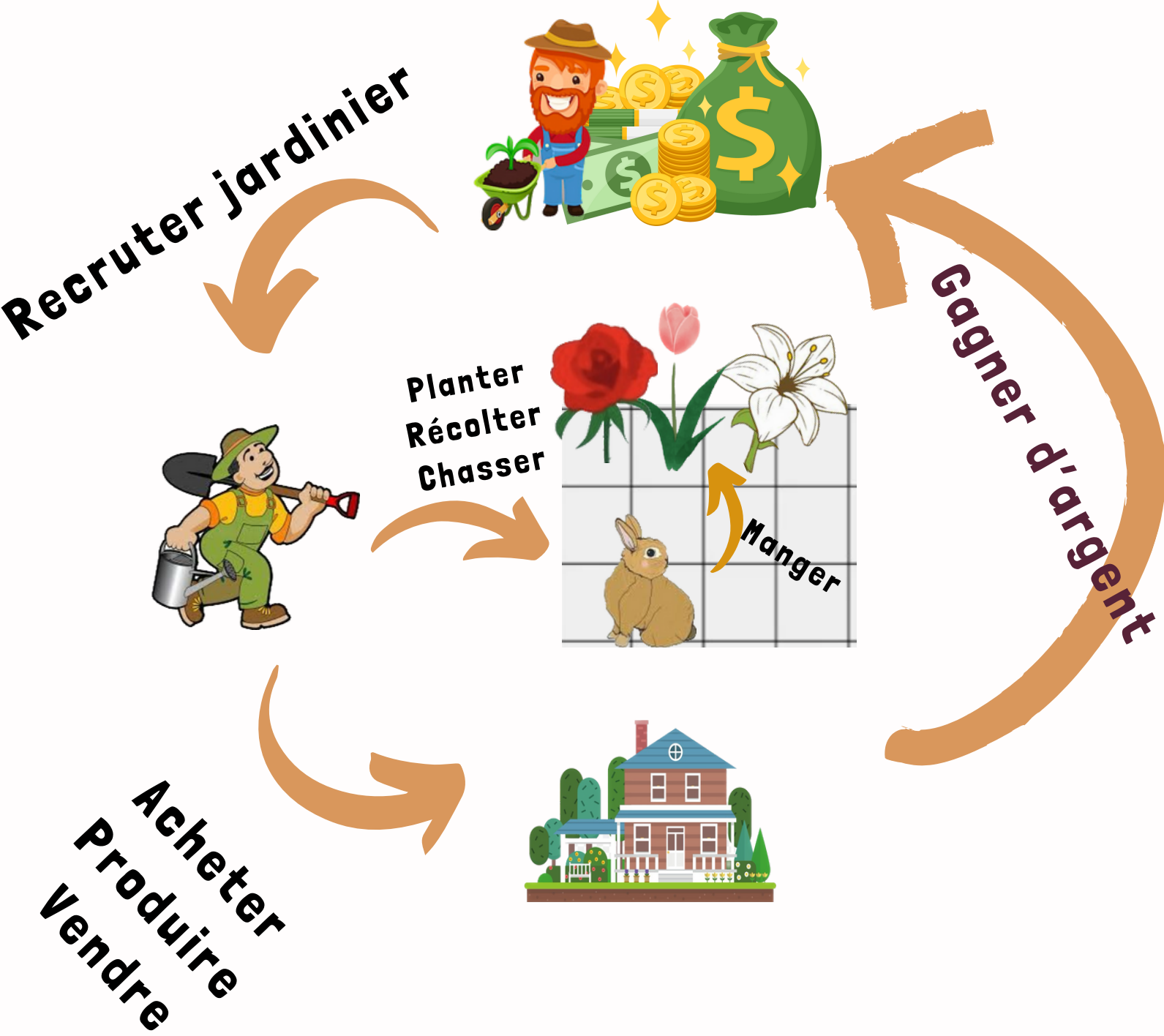
PLAN

1. DÉBUT DU JEU
2. RÈGLE DU JEU
3. LES INTERFACES
4. DÉPLACEMENT DU JARDINIER-A*
5. FONCTIONNALITÉS-JARDINIERS
6. FONCTIONNALITÉS-BÂTIMENT
7. ORGANISATION DU TRAVAIL

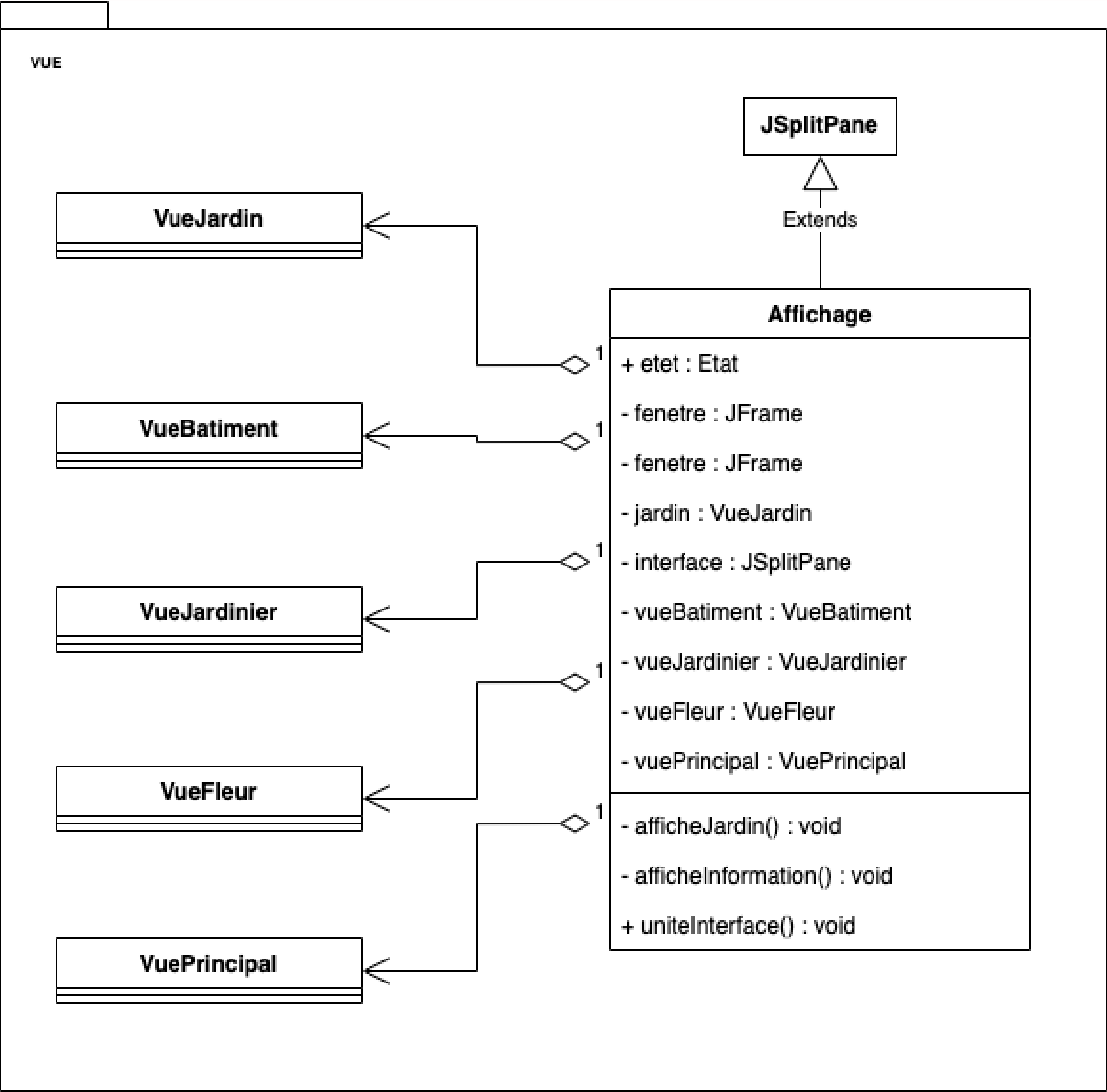
DÉBUT DU JEU



RÈGLE DU JEU



LES INTERFACES



VueJardin

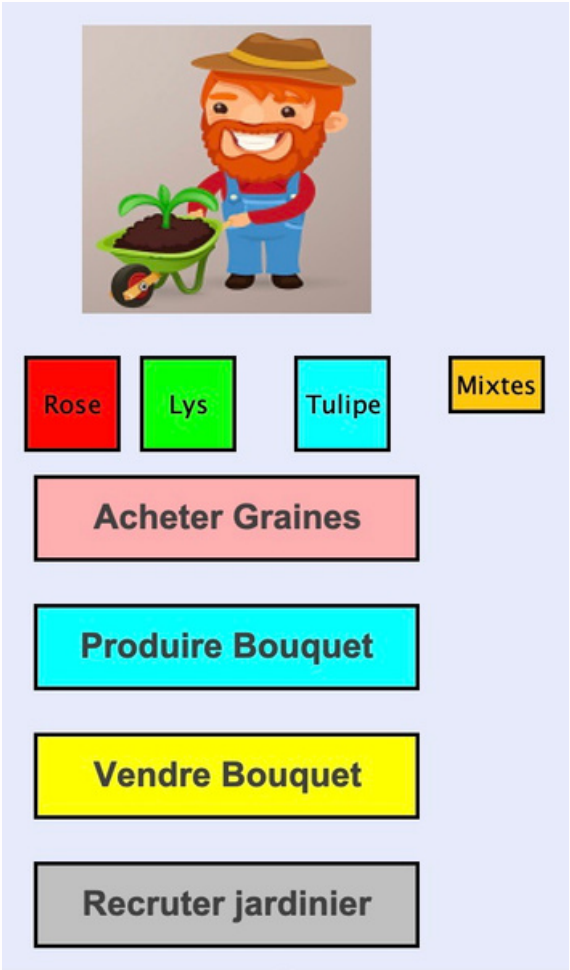


VuePrincipale

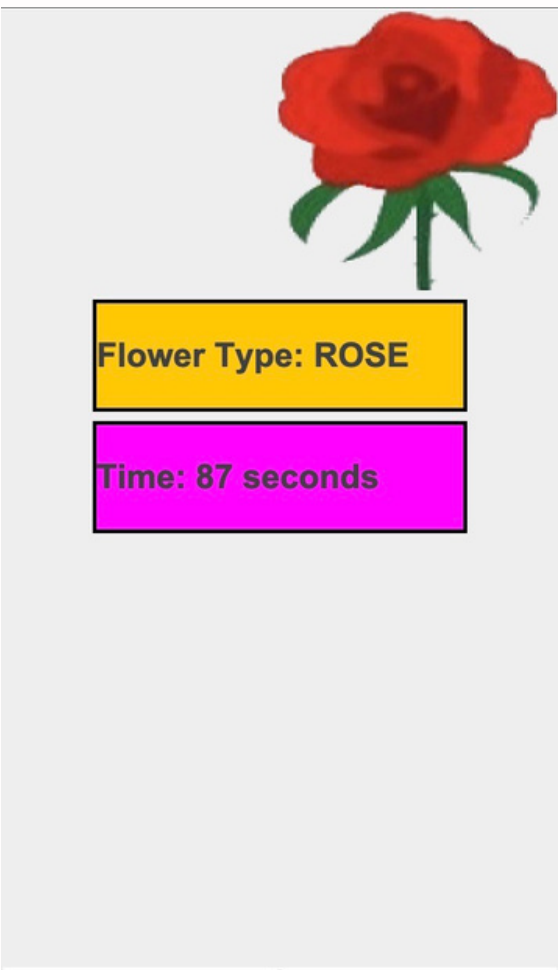
Information général

argent : 200
graines_Rose : 1
graines_Lys : 0
graines_TULIPE : 0
Rose : 0
Lys : 0
Tulipe : 0
bouquet : 0

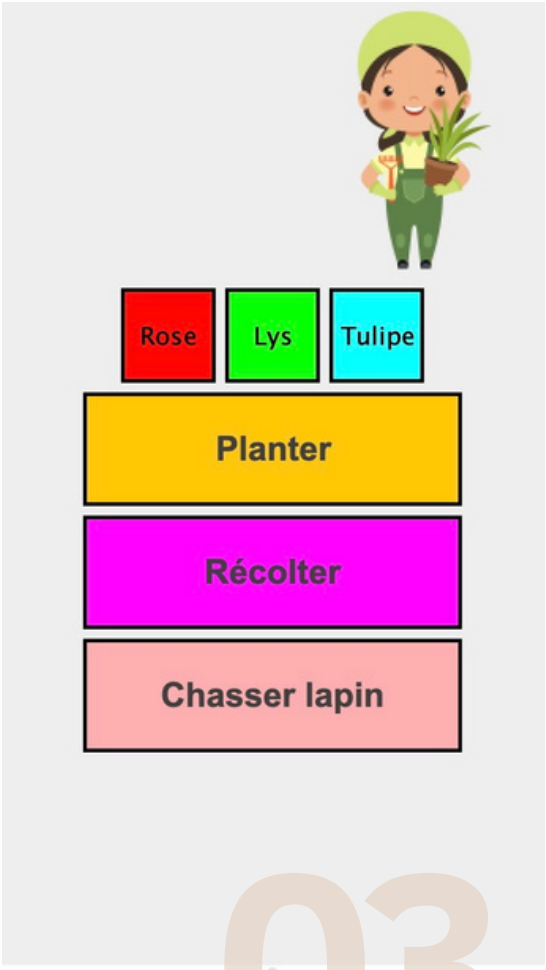
VueBatiment



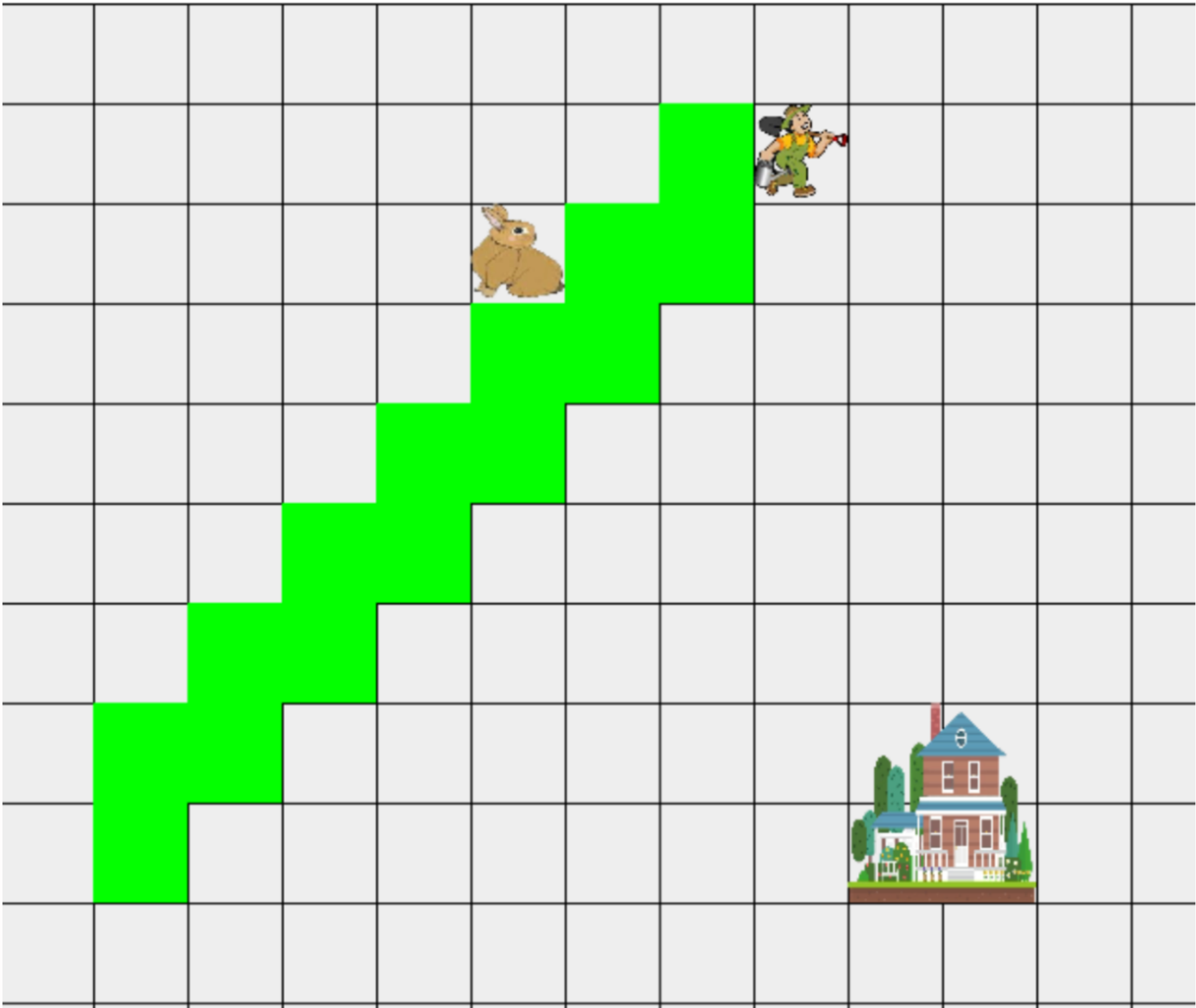
VueFleur



VueJardinier

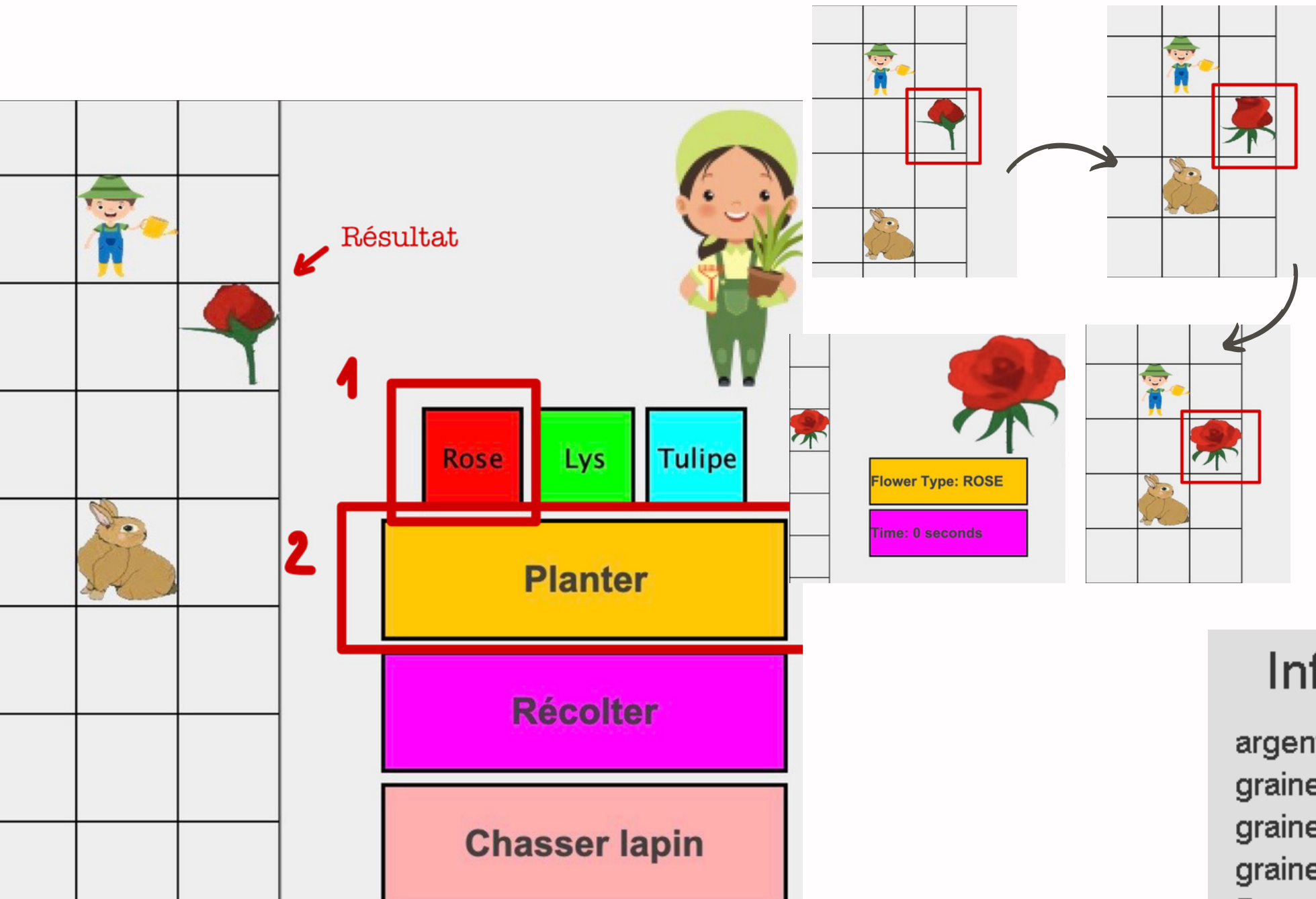


DÉPLACEMENT DU JARDINIER-A*



Fonctionnalités des jardiniers

PLANTER UNE FLEUR ET SA CROISSANCE



RÉCOLTER UNE FLEUR

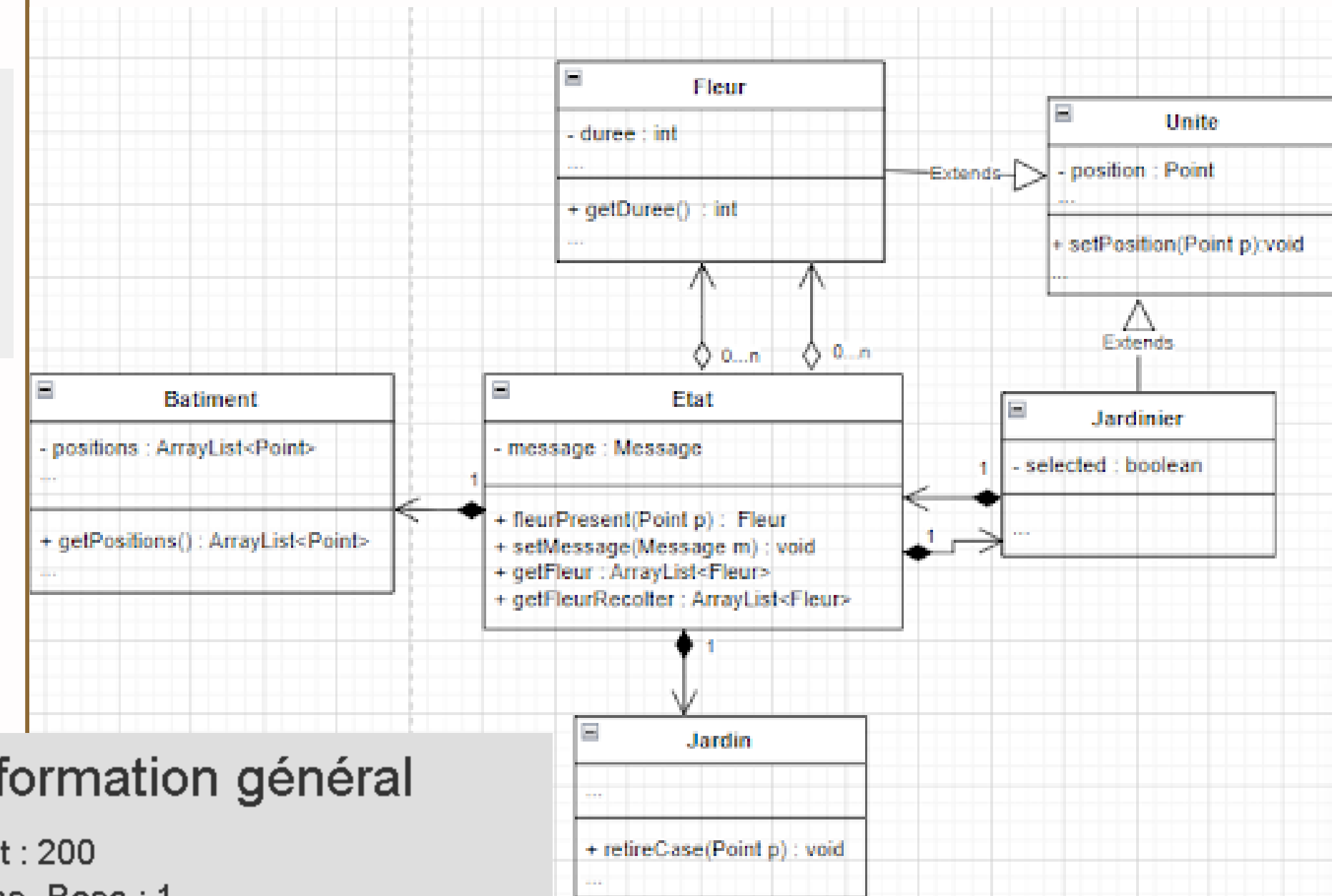


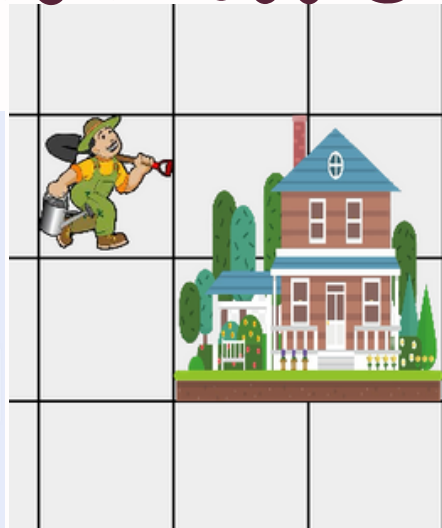
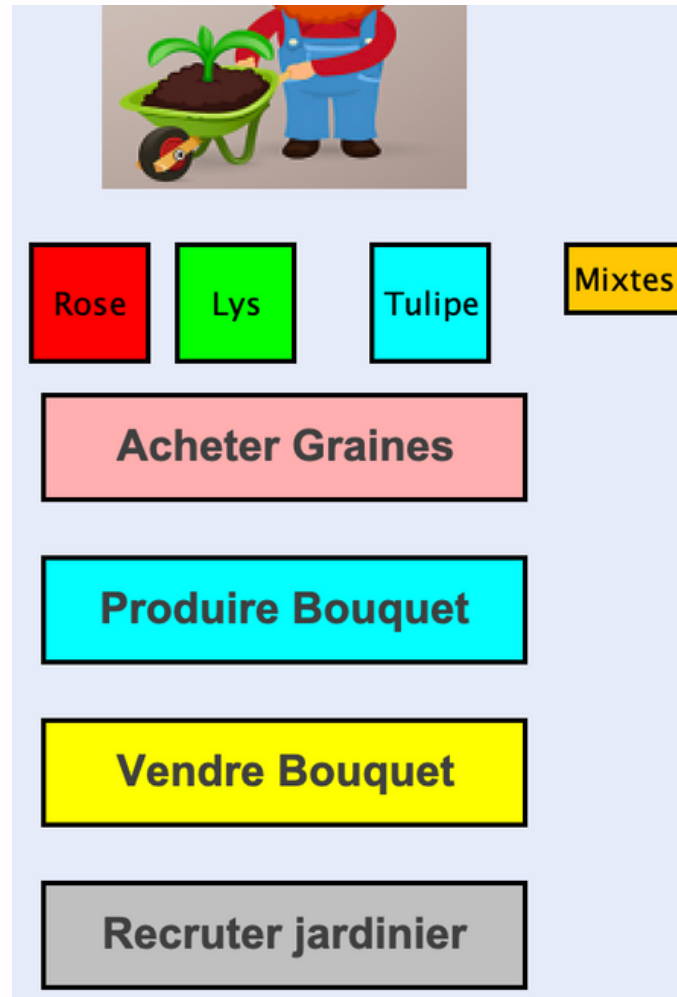
diagramme de classe

Information général

argent : 200
graines_Rose : 1
graines_Lys : 0
graines_TULIPE : 0
Rose : 0
Lys : 0
Tulipe : 0
bouquet : 0
La fleur n'est pas prêt a être récolter

Message d'erreur

Fonctionnalités de bâtiment



Information général

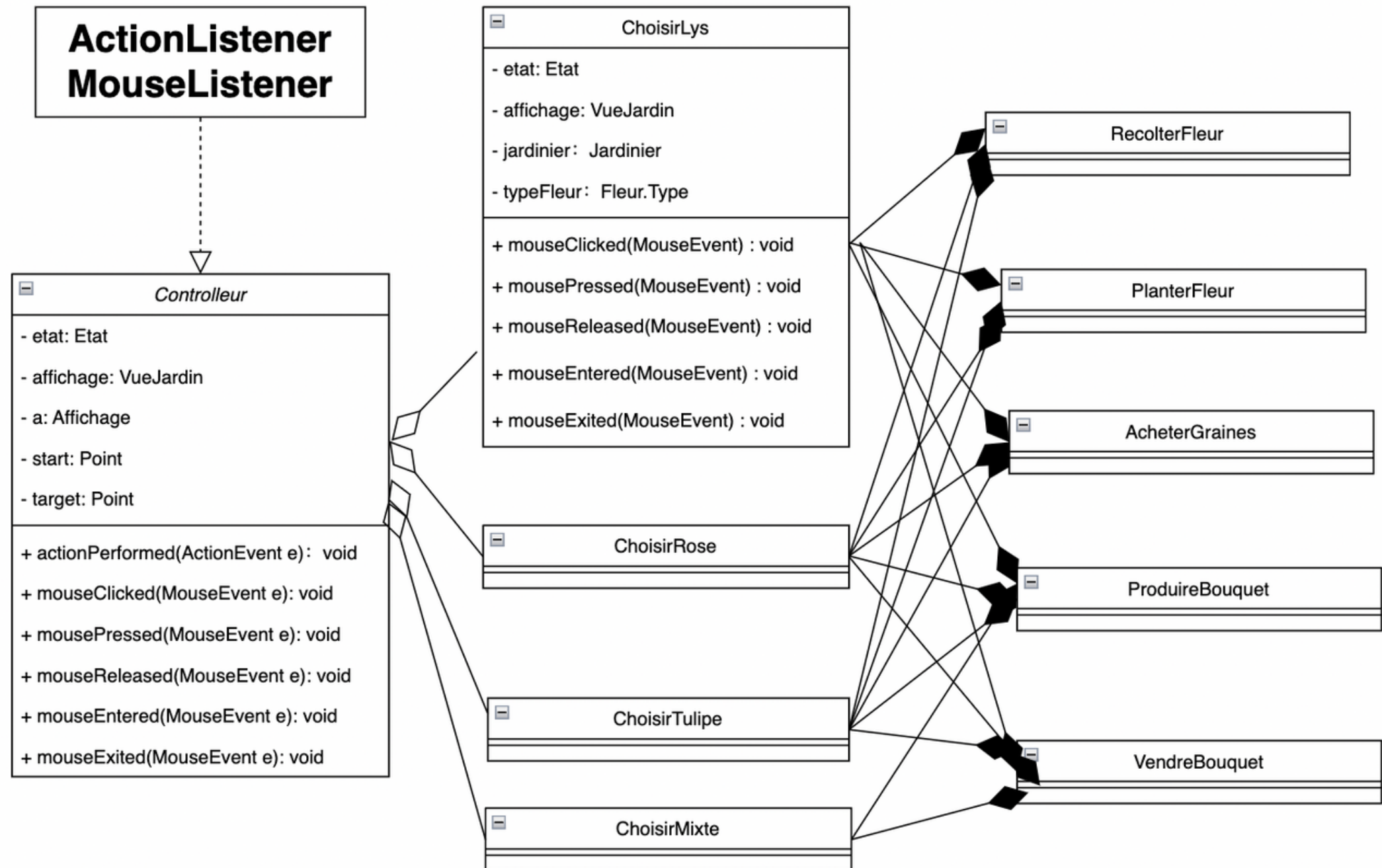
argent : 200
graines_Rose : 1
graines_Lys : 0
graines_TULIPE : 0
Rose : 0
Lys : 0
Tulipe : 0
bouquet : 0
Il faut se rendre au bâtiment pour acheter

Information général

argent : 146
graines_Rose : 2
graines_Lys : 0
graines_TULIPE : 1
Rose : 3
Lys : 0
Tulipe : 0
bouquet : 1

diagramme de classe

Controle



ORGANISATION DU TRAVAIL

NGOC ANH NGUYEN

s'occupe de la grille, la croissance de fleur, le contrôleur liant les interfaces des unités et l'état.

XUE YANG

se concentre sur les fonctionnalités du bâtiment et l'interface du fleur et celle du bâtiment.

ARIANE ZHANG

implémente le jardinier, le lapin et leurs actions. Elle s'occupe aussi l'interface principale.

ZHENGtian DING

se charge du déplacement avancé du jardinier et des lapins en utilisant l'algorithme A*.

