

Game Simulator	Master II 1ère année	2012–2013
	Langage à Objets Avancé	Université Paris Diderot
		Jean-Baptiste.Yunes@ univ-paris-diderot.fr

Projet

Préparé pour: les étudiants

Préparé par: Jean-Baptiste Yunès

20 novembre 2012

Numéro de la proposition: 123-4567

Objectif

Réalisation d'un simulateur de jeux de plateau et obtenir un canevas (framework) permettant de tester facilement des jeux de plateau de différentes familles.

Problème

Première famille

Cette est celle des jeux dits de combinatoire abstraite : échecs, go ou dames.

Seconde famille

Cette famille de jeux doit contenir un jeu comme le Stratego© (rechercher sur Wikipédia), ses variantes ou jeux similaires que l'on recherchera (ou une autre famille ayant assez de particularités pour se distinguer de la première).

De tous ces jeux, il faudra extraire la *moelle* structurelle, fonctionnelle et algorithmique. Un modèle UML devra être obtenu en préalable et suite à une analyse, qui décrira le canevas conceptuel dans lequel s'inscrira la réalisation finale. Celle-ci devra être réalisée en C++, et coller au modèle en respectant les bonnes pratiques de la programmation objet. La réalisation devra permettre de tester au moins deux jeux différents par famille. Pour chaque jeu, des joueurs humains ou robotisés doivent être disponibles (attention: il n'est pas demandé d'intégrer une quelconque intelligence artificielle, le hasard parmi les coups possibles à un instant donné suffira amplement comme robot). Il est demandé de rechercher un maximum de généricité ou polymorphisme sans que cela soit artificiel, c'est la recherche de la simplicité qui doit guider la réalisation. Tout doit être justifié, en particulier dans le but d'une réutilisation du code ou des canevas. Le code devra être commenté et documenté en employant tout outil utile à cette fin (exemple doxygen). Les diagrammes UML devront être obtenus avec un outil adéquat (exemple ArgoUML, mais **pas** de diagramme à la main). **Il est interdit d'intégrer à ce projet une interface graphique**, ce n'est pas le but du projet; il est donc inutile d'y passer du temps (cela ne pourra que vous être défavorable); mais il faudra tout de même fournir des affichages interprétables des plateaux de jeu (une matrice de caractères suffira bien)...

Game Simulator	Master II 1ère année Langage à Objets Avancé	2012–2013
		Université Paris Diderot
		Jean-Baptiste.Yunes@ univ-paris-diderot.fr

La réalisation se fera par groupe de deux ou trois étudiants, ni plus, ni moins. Il est demandé d'envoyer par mail à Jean-Baptiste.Yunes@univ-paris-diderot.fr un courrier indiquant la constitution définitive des groupes projets (nom et prénom de tous les membres), et ce **impérativement** avant le vendredi 14 décembre 2012 (faites-le sans tarder!).

Les informations relatives aux soutenances vont seront transmises plus tard, lorsque les dates seront fixées définitivement.

Vos enseignants peuvent répondre à tout questionnement... Contactez-les!