

INFO-H-302 : Analyse et conception par objets

Projet : Enigma reloaded :-)

Logiciel de jeu Enigma

On vous demande de spécifier, documenter et analyser **votre logiciel permettant de jouer au jeu Enigma**. Cette spécification, documentation et analyse se feront à l'aide de l'ensemble des formalismes vu au cours et aux exercices. On vous demande également d'en fournir une implémentation.

Ce logiciel devra en outre fournir **une fonction de "replay"** permettant de revisionner une partie jouée. Cette fonctionnalité sera implémentée via une logique de simulation (et non pas, par exemple, par enregistrement 'vidéo' de la partie).

Modalités

Vous devez rendre un rapport contenant notamment :

1. une présentation succincte du jeu à l'aide de quelques captures d'écran (petit format) ;
2. les cas d'utilisation détaillés ;
3. un modèle conceptuel complet ;
4. un diagramme de classes niveau design (éventuellement partiel) pour les parties du logiciel que vous jugez importantes (votre jugement sera évalué) ;
5. une explication de votre conception ;
6. une explication détaillée pour quelques-uns des 'patterns' que vous avez utilisés, et en particulier la partie du logiciel gérant la fonctionnalité "replay".
7. une analyse critique des choix de conception faits pour ce logiciel.

Le projet se fait par **groupe de 2 personnes**. L'implémentation de la fonctionnalité "replay" sera valorisée à raison de 4 points sur 20.

Le rapport de modélisation UML doit être rendu aux assistants sous format papier, et simultanément par courrier électronique accompagné du code, le tout **au plus tard pour le jeudi 14 mai 2009 à midi**. Les projets seront présentés le vendredi 15 mai suivant un horaire fixé ultérieurement.