

Projet Programmation 2

2014/15

Deuxième partie

Emile Contal & Stefan Schwoon

1 Une petite collection de jeux à un joueur

L'objet de la deuxième partie du projet est de programmer plusieurs jeux similaires au démineur, en dupliquant le moins possible votre code. Parmi les jeux disponibles sur cette page, <http://www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/puzzles/>, en plus du démineur vous devez développer au moins :

- *Flip* ;
- un¹ des quatre jeux suivants : *Solo*, *Tents*, *Tower*, *Unruly* ;
- un troisième jeu au choix².

L'interface graphique est libre, aucune animation n'est demandée. Les quatre actions de votre programme de la première partie devront toujours être présentes. N'hésitez pas à nous contacter si vous n'êtes pas sûrs que votre choix pour le dernier jeu est pertinent.

2 Critères d'évaluation

Les critères de la partie précédente restent valides. Merci de vous référer au sujet de la partie 1 en ce qui concerne l'évaluation du rapport, de la soutenance, des fonctionnalités du code et de l'organisation du code. L'aspect spécifique à cette partie est la factorisation et l'abstraction de votre code.

3 Dates importantes

- Le code et le rapport en pdf (généré par latex) seront à rendre avant le mardi 7 avril à 23h59.
- La soutenance pour la première partie sera le vendredi 10 avril.

1. Deux pour le groupe de 3.
2. Sauf pour le groupe de 1.