

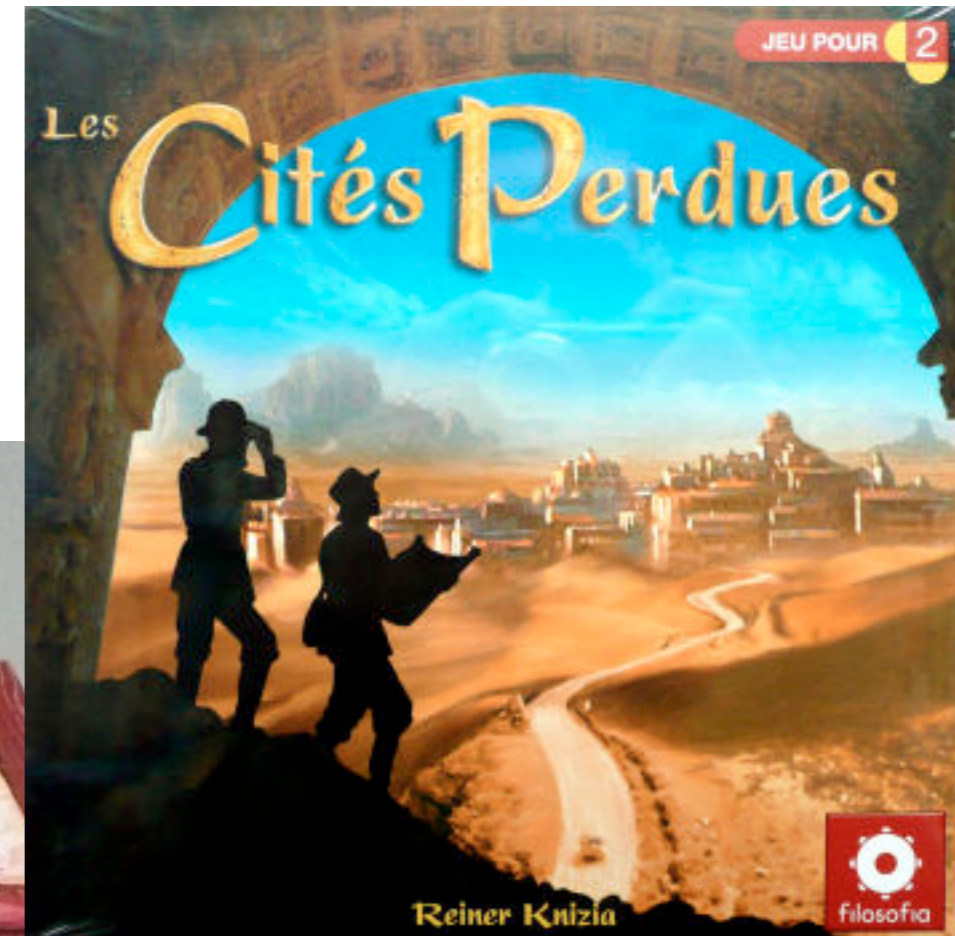
# Projet

Licence Professionnelle DAM  
2015-2016

IUT de Nice

Simon Urli  
[urli@i3s.unice.fr](mailto:urli@i3s.unice.fr)

# Les Cités Perdues



# Les Cités Perdues

- Jeu de cartes
- Pour 2 joueurs
- Dispose d'un plateau
- 5 couleurs
- Carte de 2 à 20 en 1 exemplaire par couleur
- Et 3 cartes «investissement» par couleur

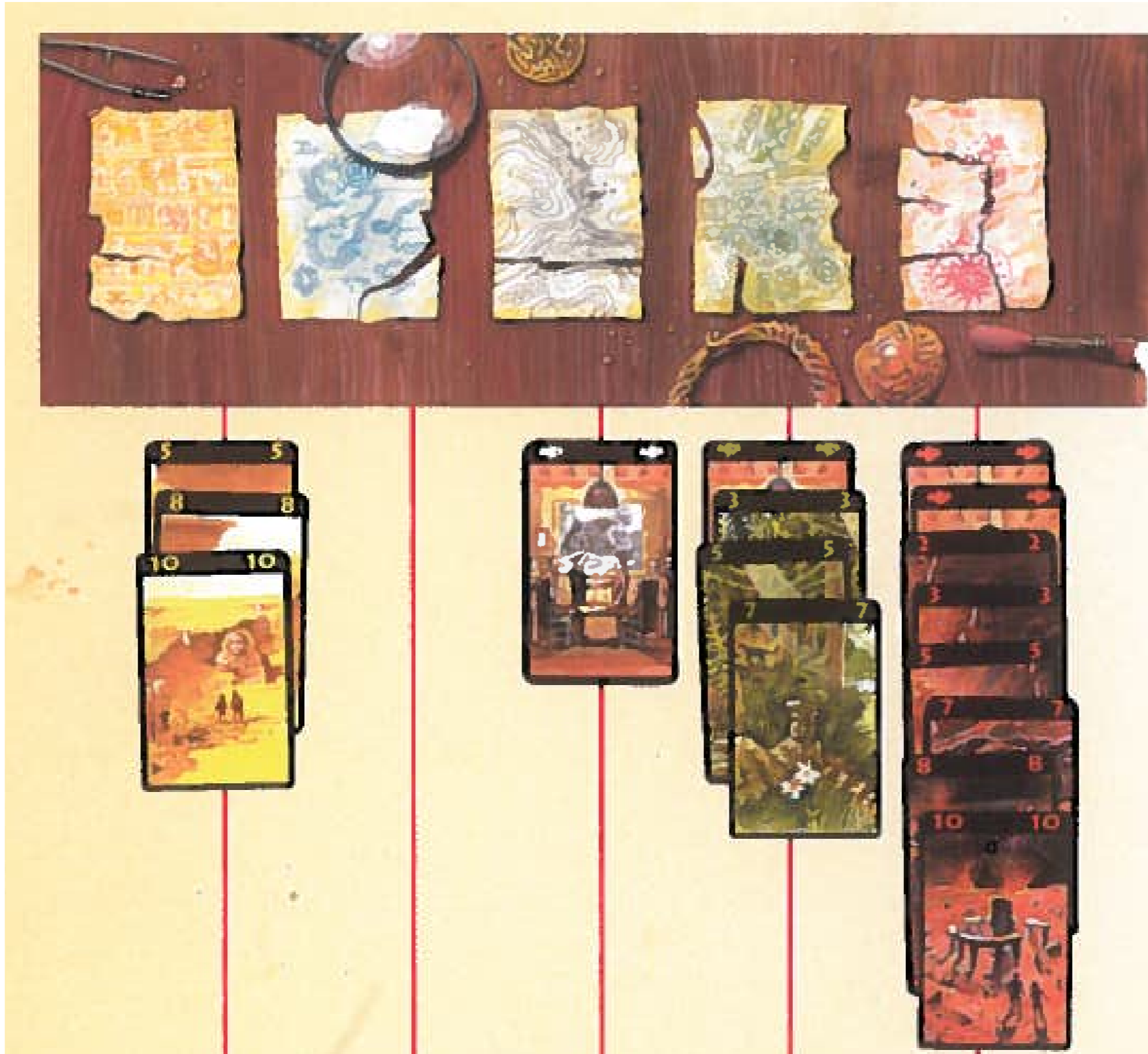
# Les Cités Perdues

- Règles basiques :
- 6 cartes distribuées au début et la pioche
- à chaque tour le joueur pose une carte et pioche (pas forcément dans la pioche !)
- Poser = défausser ou former une expédition
- Toute expédition commencée est engagée
- On empile les cartes d'expédition en ordre croissant

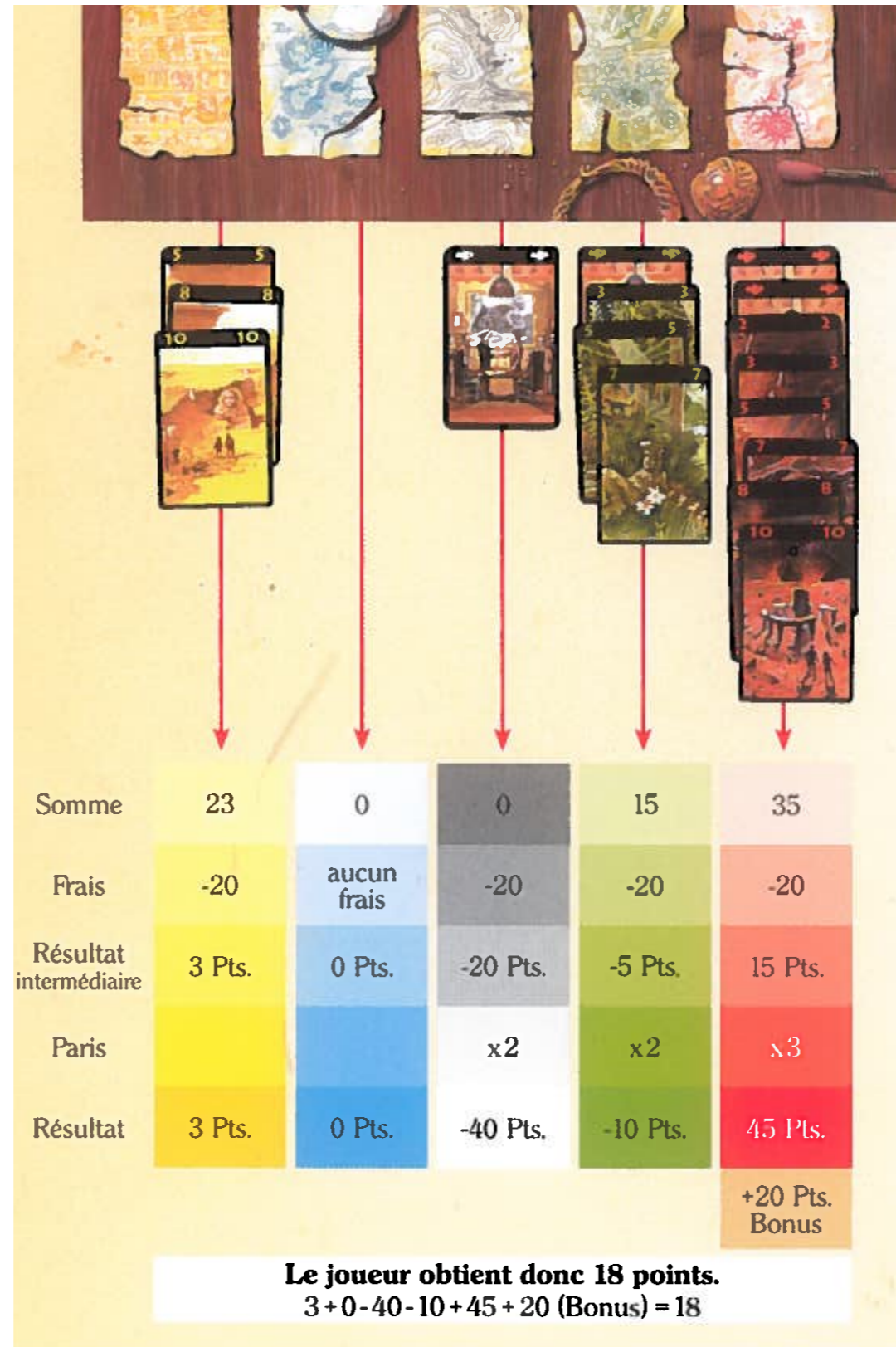
# Les Cités Perdues

- Règles basiques (suite) :
- Le jeu s'arrête dès que la pioche est vide
- On compte les points en additionnant la valeur des cartes pour chaque expédition
- Et en enlevant 20 points pour chaque expédition
- Les «investissements» permettent de multiplier les points (en positif ET en négatif)

# Les Cités Perdues



# Les Cités Perdues



# Projet

- Jeu réalisé en Java
- API Web
- Tests !
- IHM mobile (web app responsive ou appli native)
- Build maven
- Documenté !
- Stats ? IA ? Sauvegardes ?...



# Fonctionnement

- Gestion de projet : Jira
- Gestion de version : Git (une branche master de release et une branche develop)
- Un sprint par semaine => release toute les semaines
- Une démo par semaine
- Intégration continue
- Présentation du projet lors de la dernière séance : reprise du projet par une autre équipe !

# Conseils

- Environ 14 personnes par équipe...
- Organisez vous !
- Communiquez
- Répartissez le travail
- Désignez des leaders (projet et lot) et respectez leurs décisions
- Utilisez les outils ! (pensez aux branches git...)
- Les groupes seront évalués sur le travail de tous les membres : si quelqu'un ne bosse pas, c'est l'ensemble du groupe qui prend !