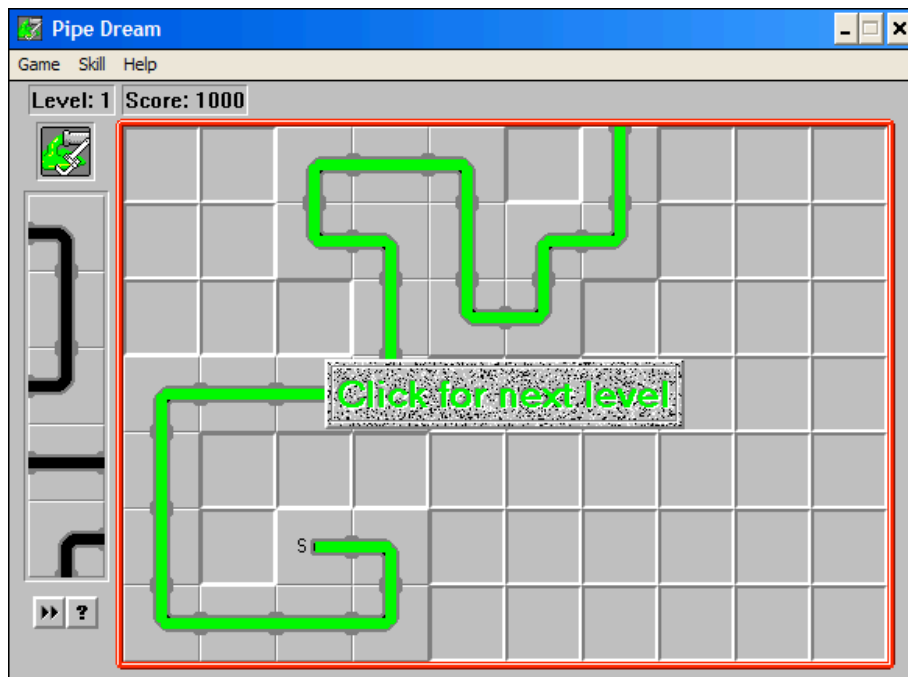


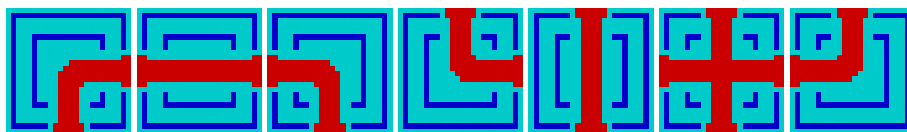
# Projet en binôme : Jeu du plombier

## 1 Description

*La citerne vient de craquer. A l'aide de tuyaux, vous devez amener le liquide jusqu'au collecteur pour éviter la fuite. Malheureusement, les sections de tuyaux qu'on vous fournit apparaissent aléatoirement et il ne sera pas toujours facile de rejoindre le collecteur. D'autant plus que le liquide commence rapidement à s'écouler. Le jeu se joue à l'aide de la souris.*



*Vous avez une grille de taille de votre choix. Il y a une case de départ et une case d'arrivée mise aléatoirement sur la grille. Vous avez 7 types de tuyau à votre disposition qui arrivent un par un aléatoirement.*



*Malheureusement pendant ce temps l'eau arrive dans les tuyaux signalée généralement en bleu.*

Exemple : <http://www.arcadevillage.com/olgquarter/sosp/indexf.html>

## 2 Implémentation

La grille sera modélisée par un `GridLayout` sur un `JPanel`. Vous pouvez dessiner les cases sur le `JPanel`.

Les éléments de cette grille peuvent être directement vos tuyaux ou vous pouvez aussi la remplir d'autres objets.

Pensez à utiliser l'héritage pour les tuyaux.

Pour la temporisation de l'eau, utilisez le code suivant :

```
try{
    while(true){
        Thread.sleep(i);
        Depart.ajouteEau();
    }
}catch(Exception e){
    System.out.println("Il n'y a plus d'eau");
}
```

*i étant en milliseconde.*

### 2.1 Bonus

- Ajouter la notion de niveau et le score (score enregistré).
- Faire un éditeur de niveau et enregistrez vos niveau dans un fichier texte.
- ...

## 3 Rendu

- Le code devra avoir des commentaires sur chaque fonction et chaque objet expliquant leur utilité (vous pouvez utiliser le générateur de javadoc de votre IDE).
- Un fichier `ReadMe` devra être rendu explicitant son utilisation.
- Devra être rendu impérativement avant **Mercredi 29 octobre à 00h00 GMT**.
- Le 29 les deux personnes du binôme devront être présentes et devront connaître le projet.