

PokEsiremon

Le projet a été réalisé sous le **JDK 12.0.1**, l'IDE utilisé est **Apache NetBeans 10.0**. Liens de téléchargements :

- [JDK 12](#),
- [Apache NetBeans 10.0](#)

Vous pouvez créer un nouveau projet ou tout simplement ouvrir celui présent. Un fichier jar est également présent, il sera plus simple de l'utiliser pour tester le programme, à moins qu'un problème survienne avec cette méthode.

Pour utiliser le .jar, ouvrez une console de commandes Windows et déplacez vous dans le dossier où se trouve le fichier. Entrez ensuite la commande `java -jar <Nom du fichier>.jar` en remplaçant bien évidemment <Nom du fichier> par le nom du .jar.

Attention, si d'autres versions de Java sont installées, il est possible que le jar ne se lance pas et affiche une erreur de « version » de classe. Dans mon cas, je n'ai plus que le JDK 12 d'installé. Vous pouvez trouver un exemple de cette erreur en suivant le lien suivant : [Exemple UnsupportedClassVersionError](#)

Si vous voulez le tester sous NetBeans, veillez à ce que le bon JDK soit utilisé.

Ce programme n'a pas d'interface graphique, faute de temps, mais son interface textuelle devrait être suffisante. Vous pouvez arrêter le programme à tout moment en appuyant sur les touches **Ctrl** et **C** sous Windows ou le combo de touches de votre OS permettant de mettre fin à une commande sous la console.

Les noms et statistiques des Pokémon, ainsi que les capacités et leurs actions n'ont pas été inventés par moi-même et proviennent du jeu de base. J'ai utilisé comme sources différents sites comme [pokepedia.fr](#), et [pokemon-france.com](#). Comme je l'avais précisé dans mon mail de proposition de sujet, certaines capacités ou comportement du jeu ont été simplifiés voire fortement simplifiés, je n'ai pas eu le temps de faire en sorte que l'on puisse accéder aux affichages détaillés de ces capacités bien que les méthodes pour existent, je ne savais pas non plus comment l'intégrer au reste du jeu.

Il est possible que certains bugs soient présents, encore une fois faute de temps, mais j'ai pu réaliser plusieurs combats sans problèmes donc je ne pense pas que cela soit très gênant. Aussi, peu de méthodes ont été commentées et je comprendrais que cela puisse me valoir quelques remarques.