

Projet Java

Application Javaline

Louis LE BRUN & Nelly BARRET
Université Claude Bernard Lyon 1

Présentation de l'application

- Application “Javaline”
- Développée en Java avec le module JavaFX
- Implémentant un modèle MVC strict
- Jeu de type “Lines”

Principe du jeu

- Relier les paires de symboles identiques entre elles
- Sans que leurs liens ne se croisent
- En remplissant tout le plateau

Déroulement du projet

- Environnement
 - NetBeans
 - Git
- Répartitions des tâches
 - Louis : génération aléatoire de positions, validité des chemins, gestion des fichiers...
 - Nelly : menus, interface graphique, vérification des fins de parties...
-

Implémentation des fonctionnalités

- Technique
 - Génération aléatoire de grilles de jeu
 - Chronomètre
 - Modification de la taille de la grille
 - Annuler le dernier coup
 - Recommencer la même partie
 - Recommencer une nouvelle partie
- Graphique
 - Interface avec plusieurs fenêtres
 - Menus d'accueil
 - Menu interne au jeu
 - Règles du jeu

Améliorations possibles

- Faire en sorte que notre chronomètre fonctionne
- Ajouter un compteur de points (nombre de parties gagnées à la suite)
- Proposer des aides (un chemin, résoudre le puzzle...)