

Structuration du code :

Package jeuDesFourmis.main :

- Contient Lancement.java : Main exécutant le programme en utilisant les classes des deux autres packages suivant.

Package jeuDesFourmis.model :

- Contient Fourmilier.java : Code fournis qui nous a été fournis.
- Contient Fourmi.java : Code fournis également.

Package jeuDesFourmis .vue:

- MatriceGraphique.java :

La classe principal qui représente la partie graphique du jeu (Le plus important)

- Loupe.java :

La classe qui génère une matrice 11x11 du derniers clic sur la grille de jeu.

- SecondeFenetre.java :

Classe qui ouvre une seconde fenêtre avec la matrice généré par loupe.java

- SliderBetter.java :

Classe qui génère un slider pour augmenter la vitesse des fourmis

Problème rencontré :

Pour ajouter des graines à la molette , si on scroll beaucoup en rajoute pas au maximum.

Augmenter/diminuer la taille du plateau en pleine partis , du coup si on l'augmente/diminue alors on recommence une nouvelle partie .

Travail à faire pour un projet de rêve :

Configurer correctement le placement de tous les composants avec la taille de la fenetre.

Augmenter/diminuer le plateau ne recommence pas une partie.

Comment se déroule l'application :

Étape 1 : On initialise un Pane dans une scène qu'on utilisera tout au long du programme.

Étape 2 : On ajoute dans le pane de l'étape1 OneGame.java qui est un pane créer par MariceGraphique.java avec la matrice de rectangle (la grille) , les boutons quitter , play , loupe , alea et le slider .

Étape 3 : On ajoute au pane de l'étape1 les autres boutons : reset, plus, et moins

Étape 4 : on ajoute des événement au objet de l'étape3 .