

Rapport Projet Long TOB : 2ème itération.

Auteur : Aymane KSSIM – EF2

Mission Principale : Etablissement du lien entre le modèle du jeu et l’affichage.

En utilisant la bibliothèque Swing ainsi que le modèle du jeu fait par les autres membres du groupe, dans cette itération j’ai pu établir le lien entre ce dernier et la fenêtre d’affichage, cela a consisté en l’implémentation des différentes fonctions de mise à jour des différents composants de l’image. Notamment le score qui n’est plus construit à partir de tableau de String pour chacune des statistiques mais à partir d’un DefaultListModel. Ce choix a été indispensable pour garantir la dynamique de l’affichage des statistiques qui évoluent au cours du temps.

Cependant, le choix de swing comme bibliothèque graphique a été fortement remis en question car Swing n’a pas été développé pour les jeux vidéos qui demandent de superposer des images et de les animer tout en ayant un taux de rafraîchissement de fenêtre qui soit assez rapide.

Nous allons donc tester le jeu avec la bibliothèque LIBGDX qui est censée répondre à ces besoins.