



S6 - PROJET LONG

---

Equipe CD-2

---

RENDU INDIVIDUEL

---

*Auteur :*  
Timothée BLANCHY

*Equipe :*  
Timothée Blanchy  
Mathieu Campan  
Martin Caissial  
Bryan Chen  
Simon Hautesserres  
Yu-Chi Lee  
Sofiane Taleb

23 avril 2022

## RENDU INDIVIDUEL : Deuxième itération

Durant de cette deuxième itération, j'ai surtout travaillé sur l'affichage graphique de notre jeu. Aujourd'hui beaucoup de ces affichages sont faits, même si ils ne sont pas du tout joli. J'ai aidé pour cela par Yu-Chi.

Pour cela, j'ai d'abord créé le moteur de jeu, qui gère le passage de menu en menu (en effet, notre jeu fonctionne beaucoup par menu). C'est sur cette classe que j'ai bâti au fur et à mesure les différents menus.

Pour chacun, nous avons créé, en suivant le modèle MVC actif, presque toujours 3 classes :

1. Une classe modèle, connaissant le moteur de jeu, qui comportait les fonctions des opérations autorisées à faire par le reste du menu (par exemple un fonction `getNom`, pour pouvoir donner le nom d'une écurie).
2. Une classe vue, connaissant le modèle, qui gérait l'affichage des différents éléments du menu, en les récupérant du modèle. Elle possédait également une méthode `"mettreAJour"` qui permettait de s'actualiser si besoin.
3. Une classe contrôle, connaissant le modèle et la vue, qui s'occupait de recevoir les actions du joueur, et agissait en fonction en exécutant des fonctions de modèle, et en mettant à jour la vue.

J'ai également développé la sauvegarde des classes importantes du jeu en utilisant la sérialisation pour sauvegarder une classe et la restaurer au lancement du jeu. Cette fonctionnalité est désormais totalement implémentée, en quittant le jeu, vous êtes sûr de le retrouver tel qu'il était.

Pour la suite, j'aimerais prendre en charge la fermeture du jeu par la croix dans le coin de la fenêtre pour que le jeu soit sauvegardé à ce moment là. Je souhaiterais aussi m'attaquer à faire de jolis menus, de taille variable.