

## **Rendu du 28 mars (partie 2 du projet) :**

Description du générateur :

Possibilité de choisir ses propres noms d'attribut et de valeur :

**Bouton [ConfigurationAttribut] :**

En appuyant sur le bouton **[configurationAttribut]**, une nouvelle fenêtre s'affiche.

### **Création d'un attribut avec une/plusieurs valeur(s) :**

On peut choisir le nom des attributs en appuyant sur le bouton **[ajouter un attribut]** , on a une fenêtre affichant :

- Entrer le nom de l'attribut ( on entre le nom de l'attribut que l'on veut)
- Possibilité de choix multiple
- Entrer les valeurs possibles de votre attribut avec le bouton **[ajouter valeur]** ( possibilité d'ajouter autant de valeur que l'on veut à l'attribut)

quand on a fini d'ajouter les valeurs on clique sur le bouton valider

### **Suppression de l'attribut :**

On a la possibilité de supprimer l'attribut en faisant un clic gauche sur l'attribut en question. Une fenêtre apparaît en nous demandant « voulez-vous vraiment supprimer l'attribut ...»

### **Modification de l'attribut:**

On a la possibilité de modifier l'attribut en faisant un clic gauche sur l'attribut en question.

Une fenêtre s'affiche avec la possibilité :

- de modifier ou supprimer les valeurs de l'attribut qu'on a voulu modifier
- de modifier le nom de l'attribut
- d'ajouter une valeur à l'attribut

On clique sur le bouton **[OK]** quand on a terminé

### **Bouton [configuration plateau] :**

En appuyant sur le bouton **[configuration plateau]**, on configure le plateau en remplissant:

- le nombre de ligne,
- le nombre de colonne,
- l'espacement des cadres,
- la taille des images.

On appuie sur le bouton **[Aperçu]** pour avoir le plateau de personnage. Le plateau ainsi obtenu sera le même lors d'une future partie.

### **Association des valeurs aux personnage :**

On le fait après avoir défini les attributs.

On fait un simple clic gauche sur les personnages et on choisit une valeur pour chaque personnage.

### **Code Couleur**

Par défaut, un personnage qui n'a pas de filtre signifie qu'il lui manque au moins un attribut.

Les personnages dessinés d'une croix sont identiques entre eux

Les personnages avec un filtre vert sur eux sont valides (c'est-à-dire complets et différenciables des autres)

### **Sauvegarde**

En quittant la fenêtre principale, une fenêtre s'ouvre et nous propose de sauvegarder.

### **Fichier JSON**

Une fois que le plateau est bien complété (i.e. aucun personnage n'est identique, tous les personnages sont bien remplis, les attributs n'ont pas les mêmes noms, etc) le bouton « générer JSON » crée le fichier .json prêt à être utilisé pour le jeu.