



UNIVERSITÉ D'AVIGNON
ET DES PAYS DE VAUCLUSE

C E N T R E
D'ENSEIGNEMENT
ET DE RECHERCHE
EN INFORMATIQUE



Licence3 informatique
Ingénierie logiciel
UE Projet de Programmation

Projet IL Rapport01

Zakaria LAHRACH, Abderrazzak TOUGHZAOU

19 octobre 2015

CERI - LIA
339 chemin des Meinajariès
BP 1228
84911 AVIGNON Cedex 9
France

Tél. +33 (0)4 90 84 35 00
Fax +33 (0)4 90 84 35 01
<http://ceri.univ-avignon.fr>

Table des matières

Titre	1
Table des matières	2
1 Présentation du projet	3
2 Présentation de notre composante : Interface utilisateur	3
3 Les fonctions et formalisations	3

1 Présentation du projet

Le but de ce projet est de créer un jeu vidéo intitulé Achtung, die Kurve. Ce jeu consiste à tracer une ligne qui sera de temps en temps percée, et de survivre le plus longtemps possible sans toucher les lignes des adversaires. Le jeu se joue en ligne, en équipe ou en solo. Plus on survit longtemps, plus on gagne de points.

2 Présentation de notre composante : Interface utilisateur

Cette composante va nous permettre de configurer les paramètres du jeu, ainsi qu'on pourra consulter et gérer les statistiques des joueurs. Les joueurs peuvent tout de même interagir avec le jeu à travers l'interface utilisateur, ils peuvent créer un nouveau jeu, sauvegarder ou quitter le jeu.. Il va être l'intermédiaire entre l'utilisateur et le jeu. Sans oublier sa relation avec les autres composantes.. Description des interactions : Afin d'avoir une interface complètement satisfaisante pour l'utilisateur, celle-ci il devrait réagir avec d'autres composantes, la relation entre eux est importante : Le moteur physique : Assure la mise à jour des données et d'informations pour l'interface utilisateur. Le moteur graphique : Exécute les commandes de l'utilisateur qui sont déclenchées à partir de l'interface utilisateur. Le moteur réseau : Transmet les commandes des utilisateurs à l'interface.

3 Les fonctions et formalisations

Définition de quelques classes et méthodes qui peuvent être utilisées dans notre composante : Bibliothèques : import java.awt.Color ; : Classe encapsulant les couleurs. import java.awt.Dimension ; : les méthodes définies par le composant classe et l'interface retournent un objet avec dimension . Import java.awt.Graphics : Classe abstraite qui permet de dessiner dans le composant. Import javax.Swing : Bibliothèque graphique pour créer des interfaces graphiques. Class utilisateur : SetNom() : Affiche le nom de l'utilisateur. GetNom() : Récupérer le nom de l'utilisateur. Get.data() : Récupérer les données Send.data() : Envoie des données et information Fermer() : Fermeture de la fenêtre du jeu Class Menu : Affich.menu() : Affichage d'un menu fixe Affich.result() : Afficher les résultats des parties jouées. Enregistrer.result() : sauvegarder les résultats et les records acquis dans les parties.