



UNIVERSITÉ D'AVIGNON
ET DES PAYS DE VAUCLUSE

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

>>>

Licence Informatique
LICENCE/I.L.

Snake

Mohamed-Amine MATROUF, ET Issam MERZAGUA

13 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 Introduction	3
2 la partie graphique	3
2.1 le representant de la partie graphique	3
3 La presentation de notre composante	3
4 interfearence avec les autres composantes	3
4.1 Avec la composante Moteur Physique	3
4.2 Avec la composante Moteur Reseau	3
4.3 Avec la composante interface utilisateur	3
5 Structures Des Donnees Partagees	3
6 Methode à Implementer	4

1 Introduction

CurveFever aussi connu comme Achtung , die Kurve ! est un jeu multijoueur . le but du joueur est de survivre le plus longtemps possible sur un champ avec d'autres joueurs , contrôler un serpent qui attire ligne . Pour vous aider à dominer d'autres bonus ont été introduits , maintenant vous pouvez ralentir , accélérer ou même les opposants frustrer en inversant leurs clés .

le but de ce projet est d'écrire un logiciel implémentant ce jeu vidéo en se partageant les tâches en 4 ,moteur physique,graphique,réseau et interface utilisateur ,mon binôme et moi on a choisi de prendre la partie graphique

2 la partie graphique

2.1 le représentant de la partie graphique

dans la partie graphique on est composé de 4 binômes , notre représentant est rémi drissi

3 La présentation de notre composante

notre composante a pour but de créer une interface graphique ,l'interface graphique est un dispositif de dialogue homme-machine, dans lequel les objets à manipuler sont dessinés sous forme de pictogrammes à l'écran, que l'utilisateur peut utiliser en imitant la manipulation physique de ces objets avec un dispositif de pointage, le plus souvent une souris, le langage qu'on va utiliser est java (swing qui est une bibliothèque graphique qui offre la possibilité de créer des interfaces graphiques identiques quel que soit le système d'exploitations)

4 interférence avec les autres composantes

4.1 Avec la composante Moteur Physique

on a besoin de la composante Moteur Physique qui doit nous transmettre les objets(coordonnées et états), et leur donner la forme qu'ils auront dans le jeu et les afficher

4.2 Avec la composante Moteur Réseau

nous comptons sur la composante Moteur réseau pour gérer la possibilité de jouer à plusieurs, et tester si notre partie est optimisée

4.3 Avec la composante interface utilisateur

Nous avons aussi besoin de la composante Interface utilisateur : c'est grâce à elle que nous allons récupérer les caractéristiques des objets . De plus, elle a besoin de nous pour mettre à jour les objets constituant le jeu.et on doit aussi modifier la forme du menu du jeu.

5 Structures Des Données Partagées

```
SNAKE
{
couleur ; forme ; largeur ; la tete ; } DEPLACEMENTSNAKE
{
type de déplacement ; le mouvement du snake ; } SNAKE
{
```

```
couleur ; forme ; largeur ; la tete ; } OUTILSSNAKE
{
} PLATEAUJEU
{
}
}
```

6 Methode à Implementer

Dans l'immédiat, nous allons travailler avec des méthodes et des fonctions afin de faciliter le travail, pour ce faire, nous allons devoir utiliser ce qu'on appelle les fonctions prédéfinis :

ACTIONLISTENER : RÉAGIR AUX CLICS SUR UN JBUTTON

Concrètement, si on veut être avertit que l'utilisateur clique sur un bouton (JButton), on devra implanter une classe implantant un ActionListener

LES AUTRES LISTENERS :

Il existe une variété de IListeners pour tout type d'événements, dont chaque composant de l'interface graphique a ses événements.

Voici une petite liste des listeners :

-WindowListener : tous les évènements concernant une fenêtre (ouverture, fermeture, sélection etc)

-MouseListener : tous les évènements concernant la souris (clic, etc)

-MouseMotionListener : tous les évènements concernant le mouvement de la souris

Autre fonctions :

-deplacer() :comment le snake va se deplacer.

-couleurSnake() :changer la couleur du snake.

-formeSnake() :changer la forme du snake

-teteSnake() :changer la tete du snake

-couleurPlateau() :changer la couleur et pouvoir mettre un papier peint dans le terrain

-formePlateau() :changer la forme du terrain (losange,carré,rectangle,...)

-objectsSnake() :les objets qu'un snake peut utiliser (envoyer des missiles et tuer l'adversaire)

-themeJeu() :l'utilisateur a le droit de choisir le theme avec lequel il veut jouer ;

-themeMenu() :l'utilisateur peut aussi changer que le theme du jeu

-themeSnakePlateau() : l'utilisateur peut aussi changer que le theme du plateau et du snake

-changerSnake() : on a aussi la possibilité de changer d'animal utiliser par exemple un lézard à la place d'un serpent.

-jouerNB() :la posibiliter de jouer en noir et blanc.

-tailleSnake() :changer la taille du snake au depart ;

-taillePlateau() :la possibilité d'agrandir le plateau ;

-widthSnake() : changer la largeur du snake au depart ;