

Rapport du groupe 23

Omar Sy – Aurélien Cottin

11 octobre 2015

1 Présentation de la composante

Notre composante est la composante graphique. Elle a pour but d'afficher en temps réel la position de chaque joueur sur l'écran, le fond du jeu et éventuellement les bonus. La composante graphique vient se positionner au dessus des autres composantes pour faire l'interface avec le joueur. Elle doit aussi effectuer une sauvegarde de toutes les anciennes positions des joueurs pour pouvoir afficher un trait derrière eux. C'est aussi à elle de gérer la fenêtre de jeu et la boucle d'affichage.

2 Interactions

La composante graphique n'a d'interaction qu'avec la composante physique qui lui indique à chaque instant où se trouvent les joueurs pour qu'elle puisse les faire apparaître à l'écran. Elle reçoit donc les coordonnées des joueurs sous la forme de deux entiers x, y et le nom et la couleur du joueur.

3 Formalisation des interactions

Les composantes graphique, physique et réseau auront besoin d'une méthode permettant de stocker et d'accéder à toutes les anciennes positions des joueurs pour afficher leur trait et gérer les collisions. Cette méthode devra donc stocker les coordonnées, le nom et la couleur de chaque joueur.

4 Méthodes

La composante graphique nécessite une méthode, décrite ci-dessus et permettant d'accéder à toutes les coordonnées, au nom, et à la couleur des joueurs. Cette composante n'implémente pas de fonction pour les autres composantes. Elle aura aussi besoin de plusieurs méthodes du package Java Swing pour gérer les fenêtres et affichage. (*JFrame j*).*setSize(width,height)* pour choisir la taille de la fenêtre. Une fonction permettant de créer des objets comme (*Graphics g*).*fillOval(posX,posY)* qui permet de dessiner un ovale et (*Graphics g*).*setColor(Color)* pour donner à chaque joueur une couleur différente. De plus une fonction *draw()* permettra de représenter chaque joueur dans la fenêtre.