Jeux Damier

Table des matières

[C’est quoi jeux Damier ? 3](#_Toc136283550)

[Les technologies utiliser 3](#_Toc136283551)

[Présentation du programme 3](#_Toc136283552)

[Menu principal 3](#_Toc136283553)

[Création de jeu 3](#_Toc136283554)

[Cree une pièce 4](#_Toc136283555)

[Modifier une pièce 4](#_Toc136283556)

[Supprimer une pièce 4](#_Toc136283557)

[Ajouter un Template d'une pièce 4](#_Toc136283558)

[Modifier le terrain 5](#_Toc136283559)

[Règle du jeu 5](#_Toc136283560)

[Renommer 5](#_Toc136283561)

[Sauvegarde 5](#_Toc136283562)

[Modification de jeux 5](#_Toc136283563)

[Supprimer un jeu 5](#_Toc136283564)

[Point négatif et positif du Jeux Damier 5](#_Toc136283565)

[Négatif 5](#_Toc136283566)

[Positif 5](#_Toc136283567)

# C’est quoi jeux Damier ?

Jeux Damier est un programme développer en java qui a pour but de permettre la création d’un jeu de société qui se joue sur un échiquier, l’utilisateur pour crée ses propres pièces il pourra aussi modifier le terrain comme il veut mais aussi les réglé du jeu qui sont pré définit.

# Les technologies utiliser

Pour pouvoir enregistrer toute les données j’utiliser des fichiers json, et pour permettre de faire du versioning j’utilise des fichier RAR.

# Présentation du programme

## Menu principal

Le menu principal dispose de plusieurs boutons :

* Jeux : permet de choisir un jeu pour jouer
* Création de jeux
* Modification de jeux
* Supprimer jeux
* Compresser un jeu : permet de faire du versioning

### Création de jeu

Ce menu comme indique le nom permet de crée un jeu, une fois le bouton actionner un Pop-up apparaitra et vous demanderas les informations suivantes

* Nom du jeu
* Équipe 1 : correspond aux nom de l’équipe qui joueras en premier
* Équipe 2 : correspond aux nom de l’équipe qui joueras en second

Attention le nom des équipes ne pourra pas être changer par la suite

* Ligne : le nombre de ligne de votre échiquier
* Colonne : le nombre de colonne de votre échiquier

Attention leur taille minimum est de 1 et leur taille maximum est de 50

Une fois toute les données encoder une nouvelle fenêtre s’ouvrira qui seras diviser en deux partie, la première partie est un échiquier qui évoluera aux fur et à mesure de la création des pièces, la seconde partie dispose de plusieurs boutons :

#### Cree une pièce

Ouvre un menu composer d’un Tabbed Panes composer de plusieurs menus

* Pièce : permet de définie le nom, l’équipe et l’image (PNG) de la pièce
* Placement : ce panel est divisé en deux un échiquier qui permet de placer les pièces et un menu déroulant qui permet de définir les évolutions de la pièce (Attention ce menu n’est accessible que si vous avez créé une pièce avant)
* Déplacement : est composée de deux menu déroulant
  + Déplacement basic qui permet de définir les déplacements de la pièce dans les huit directions de base
  + Déplacement Complexe qui permet de crée des déplacements plus personnaliser
* Sauvegarder : la fenêtre se reset pour permettre la création d’une autre pièce (attention la sauvegarde ne peut se faire que si les panel Pièce et Déplacement son remplit)

Une fois la pièce sauvegarder un Template de celle-ci seras créé et si des placements ont été définit ceux-ci seront afficher sur le damier principal.

#### Modifier une pièce

Une fois ce bouton sélectionner un pop-up apparaitra et vous demanderas de choisir une pièce à modifier, cela chargeras la pièce dans le menu crée une pièce.

#### Supprimer une pièce

Une fois ce bouton sélectionner un pop-up apparaitra et vous demanderas de choisir une pièce à supprimer, cela retiras la pièce de l’échiquier principal mais ne supprimeras pas le Template de la pièce.

#### Ajouter un Template d'une pièce

Une fois ce bouton sélectionner un pop-up apparaitra et vous demanderas de choisir un Template à ajouter, cela ouvrira le menu Modifier une pièce afin d’adapter le Template aux règle de votre jeu.

#### Modifier le terrain

Ce menu permet de modifier la couleur et la taille du terrain et la couleur du marquage des déplacements des pièces.

#### Règle du jeu

Permet de modifier les règles du jeu tell que la méthode de prise des pièces ou les conditions de défaite

#### Renommer

Permet de changer le nom du jeu

#### Sauvegarde

Attention la sauvegarde d’un jeu ne contient pas les Template des pièces utiliser dans le jeu si ses Template venaient à disparaitre le jeu deviendrai injouable.

### Modification de jeux

Une fois ce bouton sélectionner un pop-up apparaitra et vous demanderas de choisir un jeu à modifier, cela chargeras le jeu dans le menu crée un jeu.

### Supprimer un jeu

Une fois ce bouton sélectionner un pop-up apparaitra et vous demanderas de choisir un jeu à supprimer, cela ne supprimeras pas le Template du jeu.

# Point négatif et positif du Jeux Damier

## Négatif

* Le code : comme tout projet asse volumineux je me perte souvent dans mon code, il contient sans doute du code mal optimiser ou à la limite obsolète.

## Positif

* L’évolution de mon code : comme j’ai déjà coder un jeux dame et un jeux d’échec l’année dernier, j’ai pu voir une grande amélioration que ce soit en terme d’organisation où d’optimisation.