

Ce projet a été réalisé par Claire Gobert.

Présentation du jeu :

Le but de ce projet était de réaliser un jeu de démineur, le principe est simple, une grille nous est présentée, des mines se cachent dans celle-ci, le but est de révéler toutes les cases de la grille sans tomber sur une des mines. Pour ce faire, des chiffres sont indiqués sur certaines cases, en fonction du nombre de mines se trouvant à côté de celle-ci (les 8 cases autour).

Présentation du programme :

Lorsque le programme se lance, une page de menu s'ouvre, on trouve sur celle-ci, le nom du jeu "Démineur", ainsi que trois boutons : Nouvelle partie ; Charger la partie ; Quitter. (figure 1)

Le bouton Quitter permet de... quitter le programme... Incroyable n'est-ce pas ?

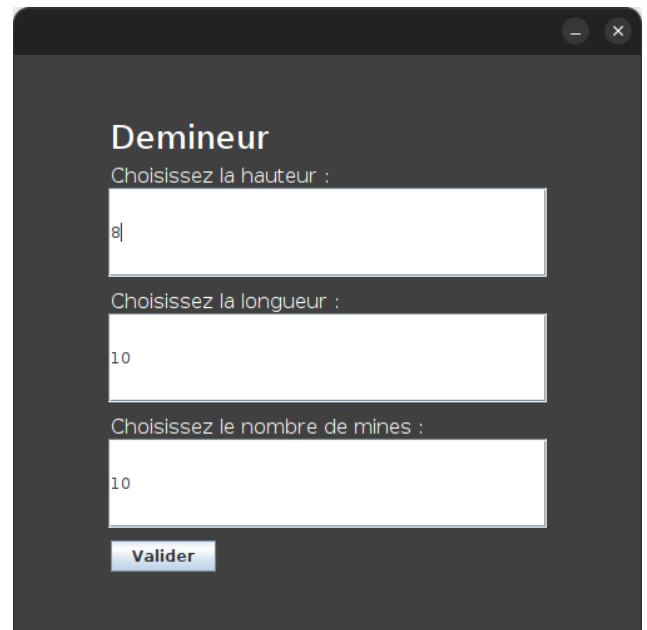
Le bouton Charger la partie devrait permettre de reprendre une partie non terminée et sauvegardée par le joueur, cette option n'a malheureusement pas pu être effectuée par manque de compétences et de temps.

Enfin le Bouton Nouvelle partie nous emmène sur une nouvelle page qui permet de choisir les paramètres de la partie.

figure 1



figure 2



Cette nouvelle page contient de nouveau le nom de jeu, ainsi que des zones de texte précédées du nom du paramètre à indiquer et un bouton pour valider nos choix. (figure 2)

Ce bouton nous envoie donc sur la page de jeu, où on peut retrouver un compteur des mines qu'il reste à trouver et juste en dessous la grille de jeu. (figure 3)

Lorsque l'on fait un clic droit sur une case, un ? s'affiche, cela signifie que le joueur suspecte une mine mais n'est pas sûr, s'il clique de nouveau dessus * apparaît cela signifie que le joueur est sûr qu'il y a une mine sur cette case.

Si le joueur fait un clic gauche sur une case, celle-ci se révèle.

Si le joueur révèle une case qui est en fait une mine, il perd et un message s'affiche. (figure 4)

figure 3

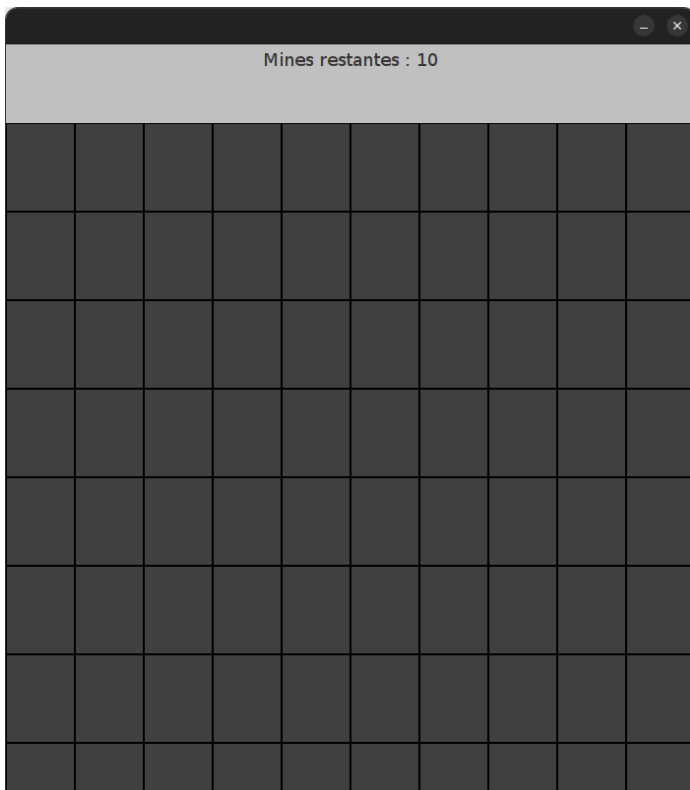
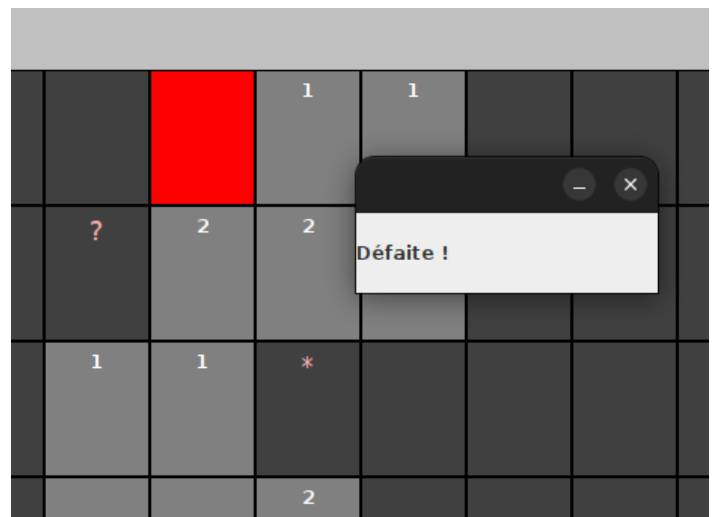


figure 4



Présentation de la structure du programme :

Le programme est une succession d'appel de fichier, comme le montre ce digramme de classe, figure 5

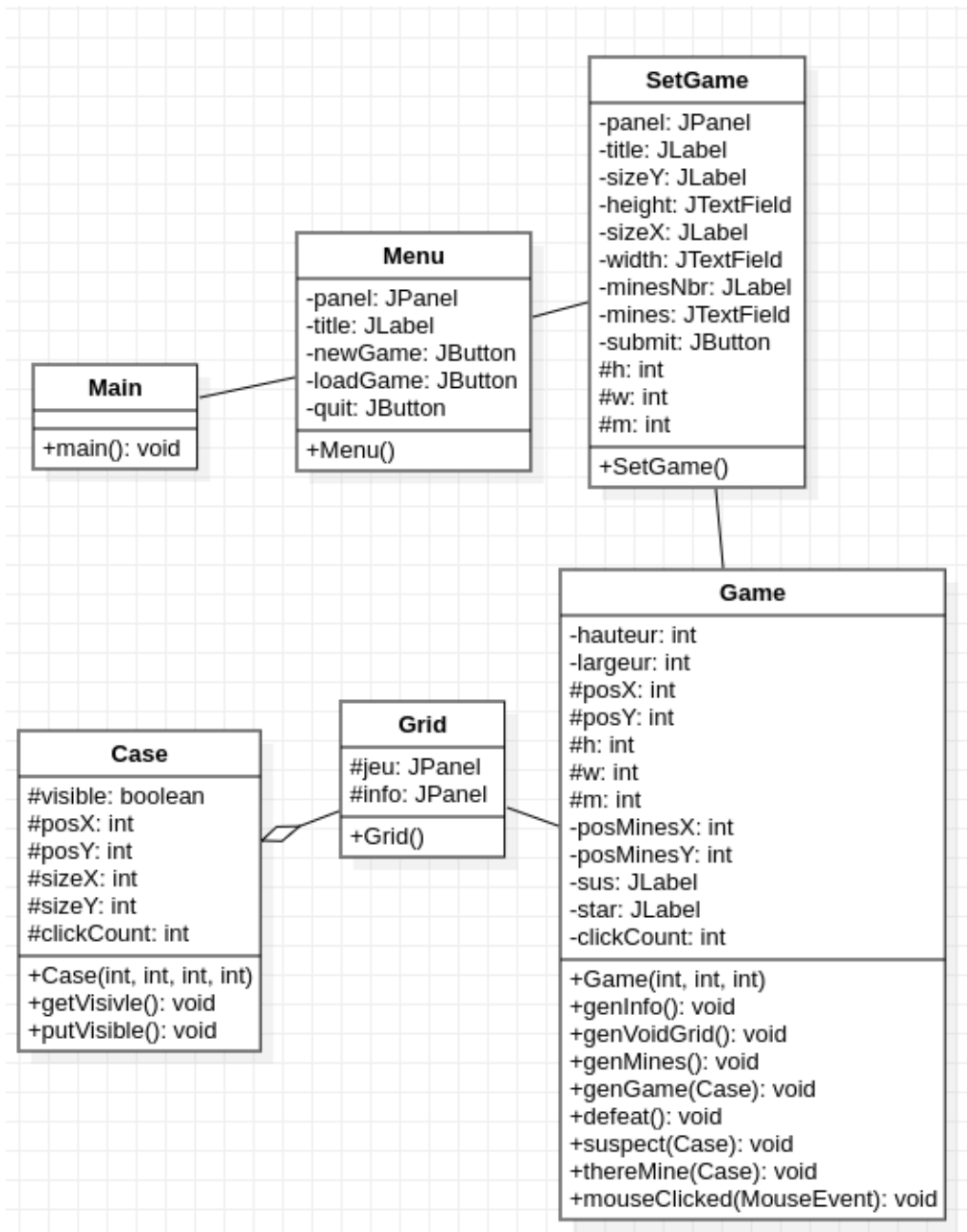


figure 5

Conclusion personnelle :

Ce projet était très intéressant, il m'a fait comprendre des notions de java que je n'avais pas compris auparavant, et m'a fait me connaître d'avantage, notamment sur quelles sont les heures où je suis le plus productive.

Malheureusement, je n'ai pas pu finir ce projet, par manque de temps et de compétences. Le fait d'avoir fait le choix de faire ce projet seule ne m'a pas aidé, mais je suis tout de même fière du travail effectué.