

## **Description de l'API DeViNT utilisée dans 'Modele\_de\_jeu'**

Février 2015

### **DevintFrameListener (classe abstraite)**

Cette classe est la classe mère de toutes les fenêtres DeViNT. Elle contient une voix (instance de VocalyzeSIVox), lit un message d'accueil (fichier wave) à l'ouverture de la fenêtre, et réagit aux événements clavier de la façon suivante:

- ESC quitte la fenêtre
- F1 lit les règles du jeu (fichier wave)
- F3 passe au jeu de couleurs suivant (comme défini dans la classe Preferences)
- F4 passe à la voix suivante (comme défini dans la classe Preferences)

Les classes qui héritent de DevintFrameListener doivent implémenter les méthodes wavAccueil, et wavRegleJeu qui donnent le chemin vers les fichiers wave à lire.

### **MenuAbstrait (classe abstraite)**

Cette classe est la classe mère de tous les menus que vous créerez dans vos jeux. Elle hérite de DevintFrameListener. Les flèches haut et bas permettent de se déplacer dans le menu, la touche « enter » permet de sélectionner l'option courante.

Les classes qui héritent de MenuAbstrait doivent implémenter les méthodes :

- String[] nomOptions() qui renvoie la liste des options possibles dans le menu
- void lancerOption(int i) qui lance l'action associée à l'option n°i

### **FenetreAbstraite (classe abstraite)**

Cette classe est la classe mère de toutes les fenêtres que vous créerez dans vos jeux. Elle hérite de DevintFrameListener. Elle associe à la touche F2 la lecture d'un fichier wave contenant l'aide détaillée sur le jeu (ou bien une aide contextuelle sur l'étape courante du jeu).

### **Preferences (classe)**

Stocke un jeu de couleurs parmi blanc/bleu (défaut), rose/gris, jaune/noir et un ensemble de fenêtres, auxquelles ces préférences s'appliquent. A chaque fois qu'une fenêtre ou qu'un menu DeViNT est créé (i.e. Pour chaque instance issue de DevintFrameListener), cette fenêtre ou ce menu est ajouté à la liste des fenêtres gérées par la classe Preferences.

La méthode « changeColor », invoquée par la touche F3, passe au jeu de couleurs suivant et applique ce changement à toutes les fenêtres qui ont été ouvertes.

Vous pouvez redéfinir les méthodes « changeColor » dans les classes issues de FenetreAbstraite afin d'indiquer comment appliquer la préférence des couleurs sur la fenêtre courante. Selon le jeu ou la fenêtre, il est possible que cela n'ait pas sens, dans ce cas, vous redéfinissez la fonction « changeColor » comme vide.