

Projet Java

Partie développeur

Contenu

I - Structure du Projet :	3
II – Soutenance Beta :	4

I - Structure du Projet :

Notre projet se base déjà sur des interfaces d'enum :

- L'interface Element contient les enum Name, Operator, Property et Decor qui sert à la partie graphique du projet.
- L'interface RuleElement, qui contient Name et Property, qui sert à la gestion des règles du jeu.

Grâce à Element, on crée un HashMap de liste d'élément par coordonnées. Celle-ci nous sert à afficher le jeu ainsi qu'à récupérer les règles au cours de la partie.

Les règles sont stockées dans la classe Rules qui est une liste de Rule, qui contient elle-même trois champs :

- Name : le nom sur lequel la règle s'applique ;
- Op : L'opérateur de la règle (ici on aura toujours IS mais, dans le vrai jeu, on peut en avoir d'autre comme AND)
- Property : la propriété ou le nom qui sera appliqué à Name.

Après chaque mouvement du joueur, toutes les règles sont recherchées puis appliquées au jeu actuel. On retrouve, dans Rules, toutes les méthodes pour chaque propriété ainsi que la transformation des Name.

Pour le graphique, on appelle la bibliothèque externe Zen5 qui en complément de java.awt nous permet d'ouvrir une fenêtre, afficher les images placées dans le dossier img, ainsi que de récupérer les touches exécutées par l'utilisateur.

Enfin, les niveaux sont chargés depuis le dossier world et transformés en HashMap grâce à la classe FileToBoard.

II – Soutenance Beta :

Dans la soutenance, on nous a déjà parlé du problème de séparation entre la partie graphique et la partie système (surtout au niveau des règles).

On a donc séparé cela grâce à deux Interface cité au début de la partie Structure du Projet.

Dans la versions du projet montrée lors de la soutenance, les règles étaient gardé sous formes d'une liste de liste d'éléments: [[BABA, IS, YOU], [ROCK, IS, PUSH]].

On a modifié cela en créant Rule et Rules cité dans la partie précédentes.