

README

Ajouts principaux

Animation des cartes

L'animation des cartes permet à l'utilisateur de voir chacune des cartes qu'il choisit parmi les cartes visibles de la voir se déplacer jusqu'à son emplacement attitré. Ensuite la nouvelle carte apparaît et revient à sa position initiale, attendant à nouveau d'être tirée. Cette animation est assez fragile, il est ainsi recommandé d'attendre que l'animation soit finie avant de repiocher une carte, ou bien de n'essayez que de piocher deux cartes en même temps.

Implémentation en Java:

Ces animations sont implémentées dans *CreateCardsView* de *MapViewCreator* au moyen d'une instance *TranslateTransition*.

Barre de recherche

La barre de recherche permet à l'utilisateur de rechercher une gare via son nom. A chaque lettre tapée, l'utilisateur voit une liste de gares par la même séquence de lettres que celles entrées. Double clicker sur un nom fait apparaître un point rouge sur la gare désirée, point que l'on peut faire disparaître en cliquant sur celui-ci.

Implémentation en Java:

Cette extension est implémentée dans *GraphicalPlayer* mais est gérée grâce à une filtered liste et un Predicate initialisés dans observable gamestate.

La partie graphique est ensuite implémentée dans *MapViewCreator*.

Musique

Un menu de musique a été implémenté afin de rendre le jeu un peu plus égayant. Plusieurs musiques sont disponibles, de différents styles, "Chill", "Jazz", "Rock", dans un thème rétro, afin de plaire à la plus grande palette de joueurs. Ouvrir ce menu se fait par la touche "ALT", et se ferme après le choix d'une musique. Il est possible cependant d'arrêter la musique en appuyant sur la touche "CTRL".

Implémentation en Java:

Cette extension est gérée dans *GraphicalPlayer* au moyen d'une instance de *Clip*(classe de *JavaFx*).

Le chemin le plus long

Un bouton “Chemin plus long” a été ajouté sous le chat du jeu, il permet de dire à chacun des joueurs s' il possède le chemin le plus long ou bien s'ils sont ex aequo. Sur la fenêtre ouverte se trouve aussi un bouton “MONTRER VOTRE CHEMIN”, après son utilisation, le chemin le plus long du joueur qui a cliqué apparaît en violet. Et on peut faire disparaître cette animation en cliquant sur celui-ci.

Implémentation en Java:

Nous avons créé une *ObjectProperty<Trail>* qui se set lorsque nous appuyons sur le bouton “Montrer mon chemin”. La partie graphique est ensuite implémentée dans *MapViewCreator*.

Les billets et stations

Lorsqu'un billet est sélectionné parmi les différents de la *ListView*, les deux stations en faisant partie sont toutes les deux recouvertes d'un point vert pour les rendre plus visibles au joueur. Il est possible d'effacer ces points par la suite en effectuant une autre action. De plus, à chaque fois qu'un billet de la liste est rempli, sa ligne est surlignée en vert afin de permettre au joueur de ne plus perdre de temps à chercher ses billets encore non complétés.

Implémentation en Java:

Surlignée en vert:

Nous avons créé une méthode dans la classe *Ticket* qui nous retourne si le billet a été complété.

Cette méthode est une condition pour les cellules de la *ListView(setcellFactory)*.

Ajouts secondaires

Les hovers des boutons et des cartes

Dès qu'on passe son curseur sur une carte un cadre rose apparaît autour de celui-ci afin de le rendre plus visible. Et pour les boutons, ils deviennent bleus et rouges dès que l'on clique dessus, les rendant plus dynamiques en plus des animations.

Implémentation en Java:

Cette extension est purement du CSS.

Les nouveaux background

Un changement du fond blanc du jeu en un dégradé violet sombre un peu plus agréable et moins agressif pour les yeux. Ce qui induisait aussi un changement de couleur des statistiques des joueurs, des séparateurs, et du chat. Aussi, un fond différent a été implémenté pour les boutons de notre barre de recherche et de nos 2 prochaines extensions. Aussi, la carte de la Suisse a été mise en noir et blanc pour mieux faire ressortir les routes auxquelles nous avons ajouté un effet embrasé.

Implémentation en Java:

Cette extension est purement du CSS, à l'aide de la fonction

Les points des tickets

Un bouton "Point des tickets" a été ajouté sous le chat du jeu, il communique au joueur les points que lui donnent ou font perdre ses billets. Ce nombre évolue bien sûr au cours de la partie.

Implémentation en Java:

Nous avons créé une IntegerProperty qui se set lorsque nous appuyons sur le bouton Tickets Points.

La carte truant

La carte truant est une nouvelle carte implémentée par nos soins, elle permet, dès qu'un joueur en possède 3, de prendre n'importe quelle route pas encore possédée, peu importe sa couleur et ou sa nature. De plus, si utilisée sur un tunnel, elle ne demande pas de carte additionnelle. Du fait de sa force, il n'y a que 10 cartes de cette sorte afin que le jeu ne soit pas déséquilibré.

Implémentation en Java:

Nous avons introduit une nouvelle carte en suivant la même méthode que pour les cartes locomotives.

TROUVER LES RESSOURCES ICI:

https://drive.google.com/file/d/1QqRUv8rJT-kz_AWROC9a89gBnbbOLH_7/view?usp=sharing