

Bilan du projet Java Mots Fléchés

I- Introduction	1
II- Analyse	1
III- Conception	1
IV - Problèmes rencontrés	2

I- Introduction

Le projet consiste à réaliser un outil permettant d'accompagner la création de grilles de mots fléchés en y entrant des définitions et des lettres qui forment des mots. La grille ainsi formée doit ensuite pouvoir être imprimée sans les définitions afin qu'une autre personne puisse la remplir.

II- Analyse

Nous avons tout d'abord travaillé sur l'analyse des différents besoins du projet. Cette analyse nous a permis de définir différentes fonctionnalités dont allait avoir besoin l'application afin de correspondre au mieux aux besoins du cahier des charges. Nous devons donc permettre à l'utilisateur de définir une grille de taille choisie, de rentrer une définition un mot dans la grille en vérifiant que celui-ci ne dépassait pas des bordures définies, nous devons indiquer la direction dans laquelle ce mot était entré à l'aide de flèches partant des définitions, éviter que deux mots qui ne partagent pas de lettres communes ne s'entrechoquent. Nous devons ensuite permettre à l'utilisateur de vérifier si un mot qu'il entrait existait dans le dictionnaire et, le cas échéant, lui donner la possibilité de le supprimer de la grille. Nous devons enfin permettre à l'utilisateur d'exporter sa grille afin de l'imprimer.

III- Conception

La phase de conception comprenait une partie conception de code et une partie conception graphique. En effet, nous nous sommes dans un premier temps concentré sur la conception des différentes classes qui allaient être à la base du code du projet.

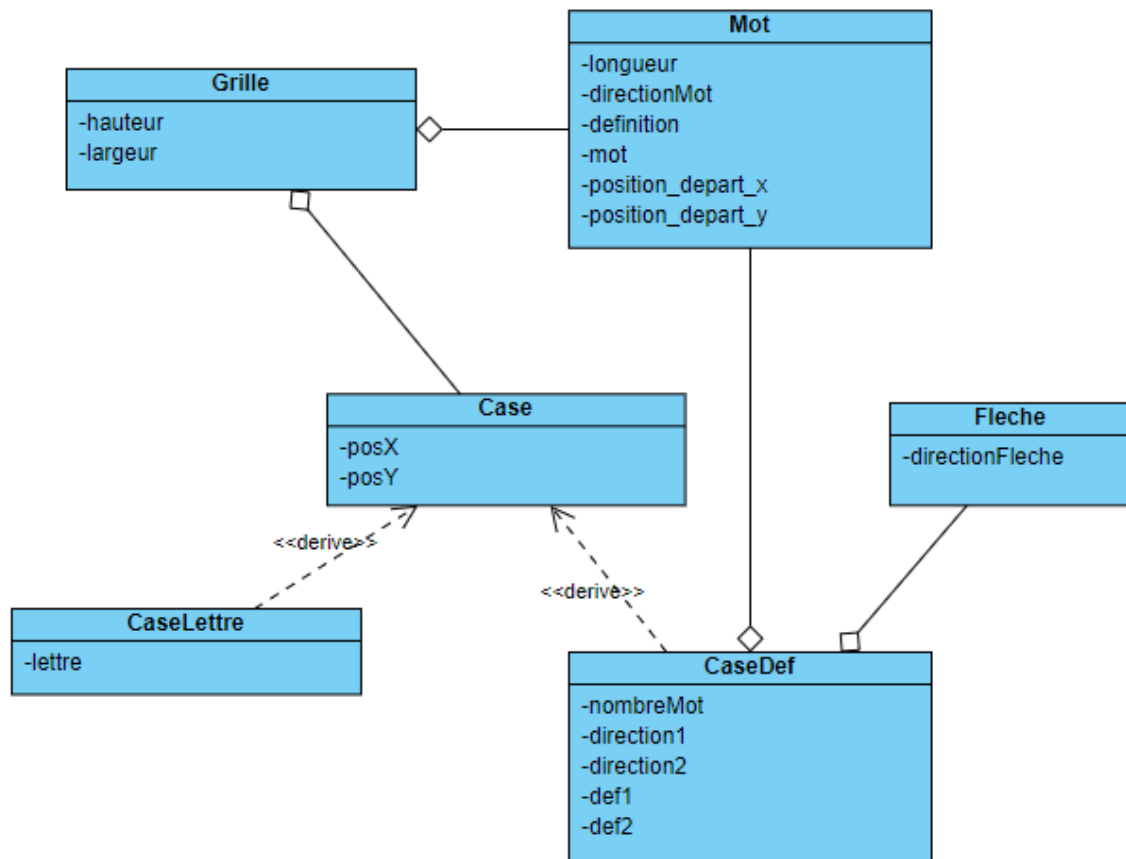


Figure 1 : Diagramme de classe partie 1

Nous avons ensuite prévu la conception pour la partie visuelle du projet, celle-ci s'est avérée plus difficile à mettre en place au vu de notre manque d'expérience. Nous avons suivi le design pattern MVC en utilisant la librairie Swing afin de mettre en place une grille de mots fléchés visuelle sur laquelle l'utilisateur peut cliquer sur une des cases afin d'y entrer un mot, une ou deux définitions, le sens des flèches et la direction du mot.

IV - Problèmes rencontrés

Le passage de la partie code à la partie visuelle a été difficile. En effet, les informations concernant la librairie Swing ont été difficiles à obtenir et nous avons dû nous débrouiller afin de transcrire au mieux les classes que nous avons conçues en première partie. De ce fait, nous avons deux projets séparés, le premier dans lequel le code et les tests unitaires sont fonctionnels, et le deuxième qui contient la partie visuelle qui n'a malheureusement pas pu être terminée.