

Amaury Quilliec

Adrien Naigeon

Rapport – Projet Sokoban

Nous utilisons une méthode, dans la classe chargement, pour charger le fichier de jeu

chargerJeu

```
public static Jeu chargerJeu(String nomFichier)
    throws FichierIncorrectException,
           FileNotFoundException,
           IOException
```

Methode pour créer un jeu

Parameters:

nomFichier - nom du fichier contenant le layout du niveau

Returns:

un Objet jeu correspondant au contenu du fichier

Pour la classe jeu, les méthodes principales que nous utilisons sont les suivantes :

| | | |
|---------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| void | deplacerPerso (String action) | Methode pour deplacer le personnage |
| boolean | etreFini () | Methode pour detecter si le jeu est terminer |
| int[] | getSuivant (int x, int y, String action) | Methode pour recuperer la case suivante en fonction d'une direction donnee |
| boolean | parcourirListe (int x, int y, ArrayList<Element> l) | Methode pour voir si le caratère en (x,y) appartient à la liste l |

La classe Labyrinthe possède une méthode etreMur utilisée dans la fonction de déplacement

etreMur

```
public boolean etreMur(int x,
                      int y)
    throws IndexOutOfBoundsException
```

Methode utilisee pour savoir si une case [x,y] dispose d'un mur

Parameters:

x - la position en x de la case

y - la position en y de la case

La classe ListeElement dispose d'une classe getElement également utilisée pour les déplacements

getElement

```
public Element getElement(int x,
                          int y)
```

Getter d'element specifique

Parameters:

x - position en x de l'element

y - position en y de l'element

Pour plus de détails sur les fonctions utilisées, veuillez vous référer à la javadoc fournie dans les fichiers sources

« Précisez les difficultés rencontrées au cours de votre développement »

Nous n'avons pas rencontré de difficulté particulière, le jour ou le sujet nous a été donné, Amaury a écrit les méthodes fonctionnelles et Adrien s'est occupé d'implémenter les méthodes de jeu. Ainsi nous avons déjà un jeu fonctionnel au premier jour. Il nous a ensuite simplement fallu implémenté l'interface graphique et les différents tests pour respecter les attentes du sujet.