

# Rapport personnel du projet long de Technologie

## Objet, itération 2

Flavie Misarsky

Avril 2022

Au cours de cette itération, j'ai travaillé sur la barre utilisateur qui est présente pendant tout le jeu et qui permet au joueur d'accéder à des outils. Je me suis au cours de cette itération concentrée sur l'inventaire du joueur. Pour réaliser ce dernier, je me suis inspiré du tp morpion, ou nous avons utilisé les modèles.

Pour réaliser l'inventaire, j'ai tout d'abord créé une interface modèle qui me permet de spécifier les fonctions et procédures donc j'aurais besoin pour faire un inventaire. Puis j'ai créé une classe qui implémente cette interface pour obtenir l'inventaire. Enfin j'ai réalisé une dernière classe en utilisant Swing pour l'affichage de mon inventaire dans le jeu.

Dans la classe modèle j'ai écrit le code des différentes fonctions et procédures de l'interface et qui permettent le bon fonctionnement de l'inventaire.

Dans la classe qui utilise Swing j'ai créé le design de mon inventaire qui s'affichera dans une petite fenêtre en plus de la fenêtre de jeu et qui permettra au joueur de l'utiliser.

Grâce à cet inventaire, le joueur aura la possibilité de stocker des objets et de les utiliser. Il pourra donc ajouter ou enlever des objets de cet inventaire.

Ensuite j'ai aussi travaillé sur la barre utilisateur avec Nicolas Drege. Nous avons choisi de faire une barre dans le bas de l'écran qui pour le moment permet d'ouvrir l'inventaire du joueur et aussi la carte du jeu, elle aussi dans une petite fenêtre indépendante.

Enfin, à la fin de cette itération, j'ai aussi travaillé un peu sur le rapport de groupe comme lors de l'itération précédente.