

# Rapport personnel du projet long de Technologie

## Objet, itération 1

Flavie Misarsky

Avril 2022

Au cours de cette itération, j'ai été chargé de travailler sur la création du menu d'accueil du joueur. Je devais réaliser un menu qui aurait trois options, démarrer une nouvelle partie, reprendre une partie en cours et quitter le jeu. Pour cela, je me suis inspiré de ce que l'on avait vu en tp pour réaliser un menu ergonomique.

Pour faire ce menu, j'ai donc utilisé Java swing. J'ai créé une fenêtre de jeu JFrame sur laquelle j'ai ajouté les éléments de mon menu : des boutons (JButton), un titre (JLabel) et un fond pour la fenêtre (JLabel).

Pour le design du menu, j'ai choisi des images d'île déserte pour le fond, ce qui permet de rentrer dans l'univers du jeu.

Une fois tous mes différents éléments créés, j'ai fait l'affichage du menu dans le constructeur de la classe MenuDemarrage.

Pour afficher mon menu et pouvoir l'utiliser, j'ai créé le main qui appelle ce constructeur et affiche donc le menu.

Pour aller plus loin, j'ai décidé avec mon groupe de créer aussi le menu qui s'affiche après le bouton reprendre. Ce menu affiche lui aussi trois boutons qui permettent de récupérer une partie en cours en sélectionnant le profil voulu. Pour faire ce menu, j'ai procédé exactement de la même manière que pour le menu de démarrage, mais sans le main. En effet ce menu est appelé par le premier quand le bouton reprendre est appuyé par le joueur.

Enfin, à la fin de cette itération, je me suis chargé de faire la structure générale du rapport de groupe et de rédiger les différents paragraphes de ce dernier. J'ai aussi commencé à réfléchir à la réalisation de l'inventaire d'un joueur au cours d'une partie. Je réaliserai ce dernier pour la deuxième itération du projet.