

Rapport 2

Nicolas DREGE

Activités réalisées :

- Aide à la refonte du paquetage Interaction pour les dialogues. Ce paquetage est maintenant nommé Dialogue.
- Aide à la refonte du paquetage Deplacement pour la carte. Ce paquetage est maintenant nommé Carte.
- Aide à la refonte de l'introduction : Classe Introduction du paquetage Introduction
- Aide à la création de l'interface utilisateur : création de la classe IU, et aide pour BarreUtilisateur
- Changement dans le paquetage Zone
- Création du paquetage Joueur : interface et réalisation
- Création du paquetage Affichable : interfaces Affichable et Interactif

But :

- Permettre à tous les paquetages et classes précédentes de pouvoir être facilement modifiables, de pouvoir s'intégrer dans les autres paquetages et de les utiliser.
- Avoir un modèle général (Joueur)

Avancement effectué :

- Paquetage Joueur créé avec l'interface Joueur et sa réalisation qui définissent les premières méthodes utiles (voir rapport2)
- Système de création des dialogues faits (sous la forme d'un arbre de dialogues, voir rapport2 pour les détails)
- Vue et controleur sur le dialogue intégralement refaits et pour le moment concluants
- Introduction utilise le système de barre utilisateur et de vue sur la zone pour simplifier le code
- Classe IU qui crée la fenêtre sur la zone + barre utilisateur entièrement fait, facilement modifiable
- BarreUtilisateur réalisée partiellement (manque certains boutons et actions) mais est facilement modifiable et réalise ce qui était voulu sur les boutons implementés (inventaire) et sur le texte à afficher
- Interfaces Affichable et Interactif utilisés dans différents paquetages à la place de simplement Zone à la 1ere iteration.
- Carte intégralement refaite, la précédente liant la vue, le modèle et le controleur et étant difficilement modifiable pour l'ajout de lieux. Une classe Carte (modèle) a été faite en plus d'une classe pour la vue et d'une classe pour le controleur (voir rapport2 pour les détails)

Points à améliorer :

- Système de création de dialogues pour prendre les actions à réaliser lorsqu'un choix particulier ayant des conséquences sur le joueur ait lieu
- Taille de fenêtre fixée et pouvant poser problème sur des résolutions d'écran trop petites. (Ajout d'un menu pour le changement de résolution ?)