## Informations

**IcalMerge**

**Auteur :** Leonardo Luna

**Classe :** CIN4B

**Année :** 2020-2021

**Maître responsable :** Jonathan Melly

## Situation de départ

Le but de ce projet est de créer un programme capable de fusionner des calendriers. Il sera utile pour un utilisateur qui souhaiterait rassembler plusieurs calendriers en un seul. Par défaut, il sera possible de charger deux fichiers. En cas de besoin, il sera possible d’en rajouter jusqu’à un maximum de dix en tout. Pour venir en aide aux utilisateurs, une page d’aide sera disponible.

## Mise en œuvre

La mise en œuvre se passe en cinq parties : Création de l’interface graphique, chargement des données, analyse des fichiers, exportation du calendrier final et ajout d’une page d’aide.

Les éléments visuels ont été créés via Windows Forms sur le programme Visual studio. Tout ce qui est visible sur l’application IcalMerge a été créé via ce moyen.

Le chargement de données a été rendu possible à l’aide de contrôles tels que des boutons et champs de texte. Cela permet à l’utilisateur de choisir un calendrier à importer.

Pour l’analyse du fichier, il s’agit de vérifier que l’utilisateur entre un calendrier valable. Pour cela, do code se charge de vérifier le contenu du fichier chargé et indique à l’utilisateur le nombre d’événements qu’il a trouvé.

## Résultat

De nombreuses améliorations peuvent être apportées à ce projet. Parmi les plus importantes peuvent être citées :

* L’implémentation d’un chat vocal intégré permettant la communication entre joueurs distants.
* Améliorations du système de connexion avec réinitialisation et connexion par internet (Unity Matchmaking Service)
* Améliorations de la séquence de jeu en ajoutant des effets visuels et sonores en fonction des différents états de jeu.

## Technologies

* Visual Studio
* Windows Forms
* .Net
* C#