

Idée pour l'ihm :

Plateau

Tête du
joueur qui
joue

Fenêtre de jeu

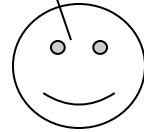
Barre de
menu

O titre de la fenetre

Quit | Restart

Lancer les dés

Historique



Vie du
joueur 1

O

O

Arrivé éventuelle

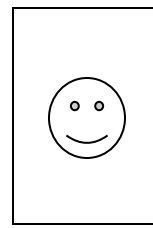
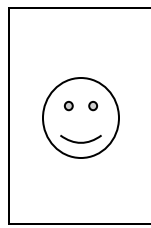
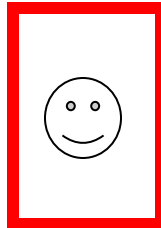
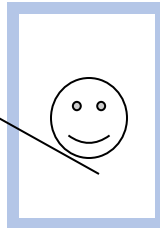
Dés

Vie du
joueur 2

Menu :

Image pour
choisir les
persos

O titre de la fenetre



Jouer

Répartition :

Dé -> Louis

Barre de vie -> Yoann

Case -> Mariama

Jetons -> Julie

Menu -> Gabriel

Image du pirate en jeux -> ?

Frame qui regroupe tout -> ?

Idée :

Mettre en valeur la vie / jeton du joueur qui joue

Déplacement du jouer : drag and drop et recentrage eventuelle sur la case.

Fonctionnement du dé :

- Grise/désactive la fenetre de jeu
- affiche les dés
- lance l'animation ou ils tournent
- affiche le résultat et attend peu + ajout à historique
- cache les dés

Idée de case spécial :

- bombe (de la prof)
- pop up avec question (en liens avec l'ile mode rp ou autre) et effet divers selon la question et réponse tel que :

+/- vie, +/-position, evite/active un malus/bonus ect...

Quand deux joueurs sont sur la même case ils s'arrachent les tripes entre eux.

Case spécial caché

Choix du joueur 1 avec un clic gauche et du joueur 2 avec un clic droit

Fonctions utiles :

convertPoint de utilies pour ramener les coordonnées d'un composant à un autre composant

getBounds + isRectangleContainingRectangle

setlocation

getClass().getResource(file).toURI() -> permet de chercher dans les fichier du projet