



Présentation : Projet Pirate IHM

Gabernet Louis - Grezit Gabriel - Diallo Mariama - Mignotte Julie -
Smets Yoann - Tamboura Dina



Organisation des membres

Louis : Chef de projet + responsable des tests fonctionnels

Dina : Responsable du modèle

Yoann : Responsable du développement du noyau

Mariama : Responsable des spécifications

Gabriel : Responsable du développement de l'IHM

Julie : Responsable technique

Répartition du travail

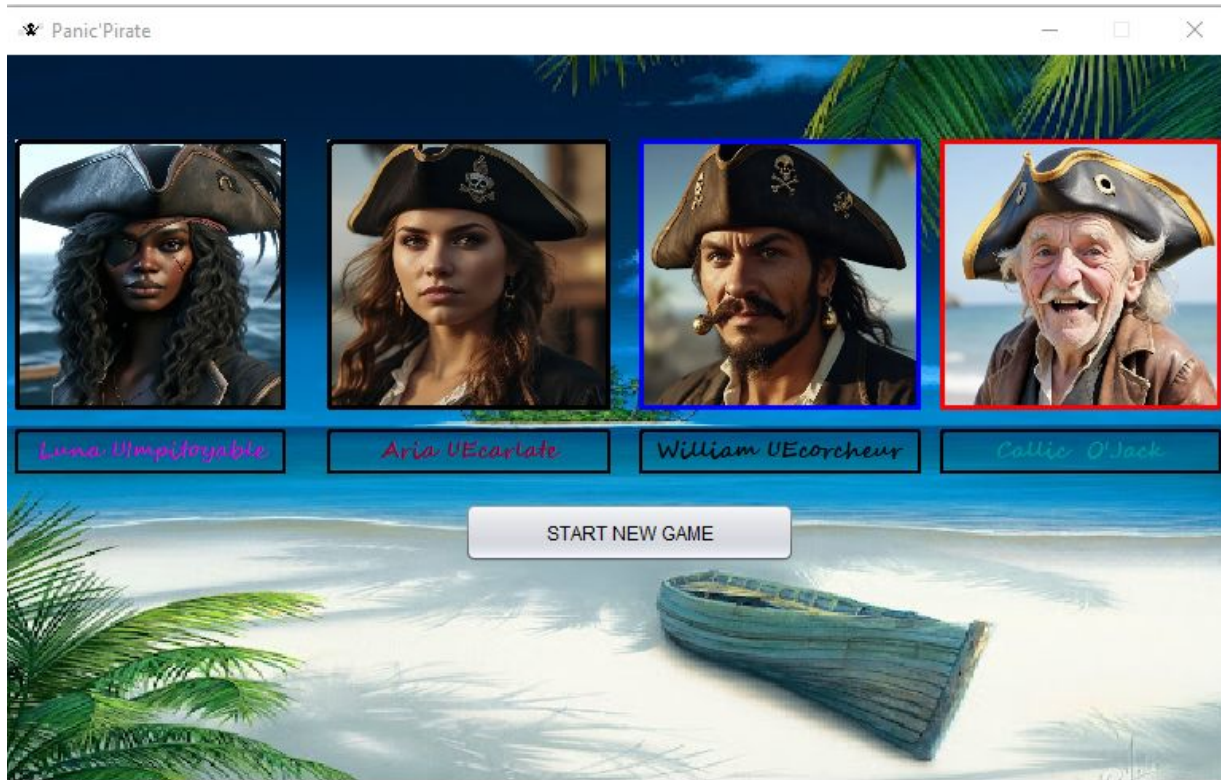
The screenshot shows the 'Panic Pirate' game window. The interface includes a purple title bar, a menu bar with 'Quit' and 'Restart', and a central game board. The board is a 6x5 grid of 30 cells, numbered 1 to 30. The board is flanked by two vertical panels: a blue one on the left and a red one on the right. The blue panel contains a portrait of a pirate and a bottle of rum. The red panel contains a portrait of a pirate and a bottle of rum. The game board has several special cells: cell 6 contains a bomb icon, cell 8 contains a bomb icon, cell 14 contains a skull icon, and cell 30 contains a ship icon. The game board is currently empty, with no pieces or tokens placed on it. The game board is flanked by two vertical panels: a blue one on the left and a red one on the right. The blue panel contains a portrait of a pirate and a bottle of rum. The red panel contains a portrait of a pirate and a bottle of rum. The game board has several special cells: cell 6 contains a bomb icon, cell 8 contains a bomb icon, cell 14 contains a skull icon, and cell 30 contains a ship icon. The game board is currently empty, with no pieces or tokens placed on it.

Annotations:

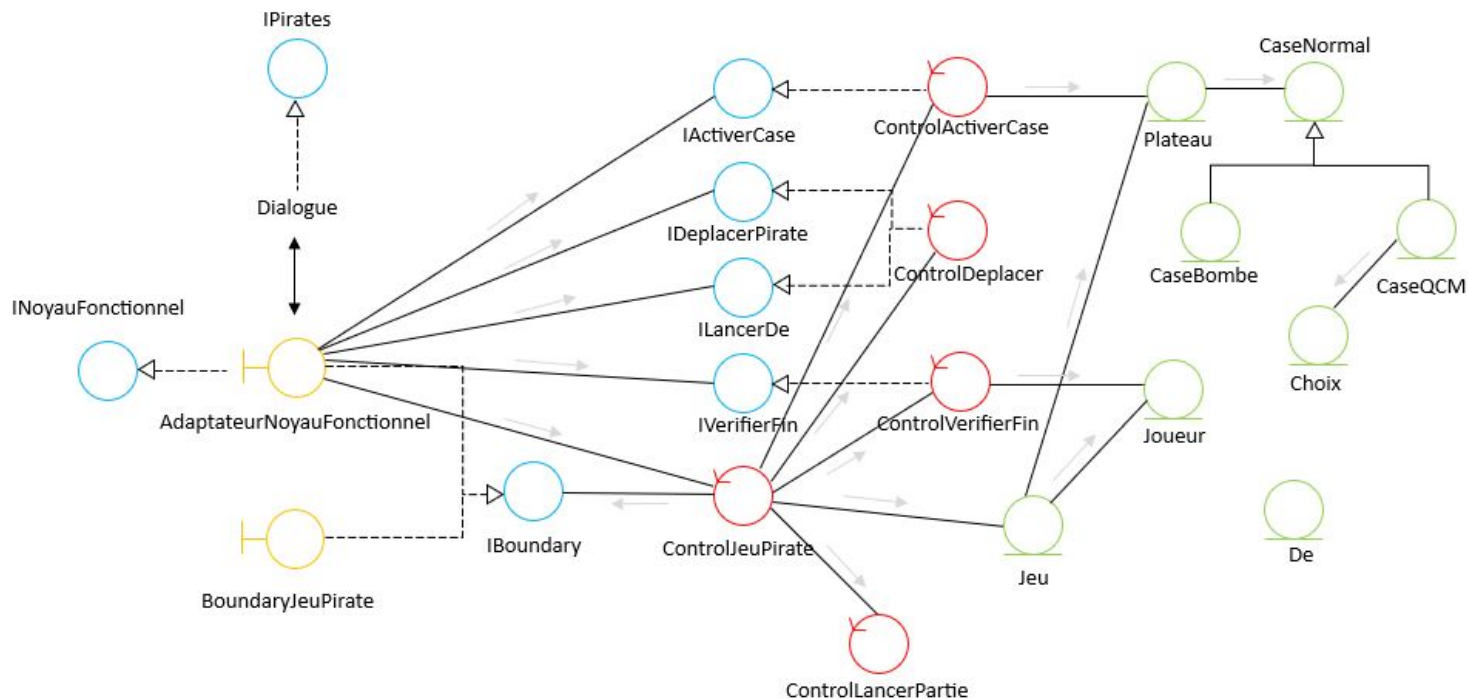
- Dina : Pirate (points to the pirate portrait on the right panel)
- Julie : Jeton (points to the rum bottle on the right panel)
- Mariama : Case (points to the game board)
- Louis : Dés (points to the dice icon on the left panel)
- Yoann : Vie (points to the rum bottle on the left panel)

Répartition du travail

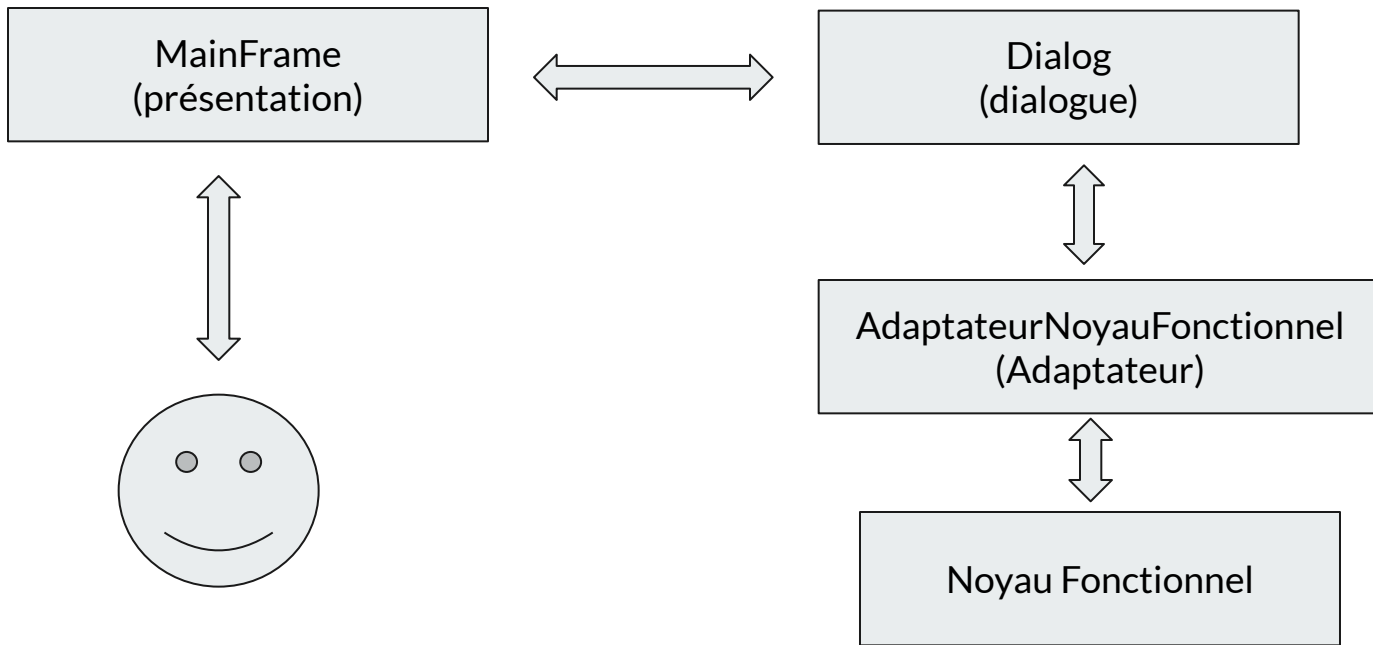
Gabriel : Menu



Architecture



Architecture

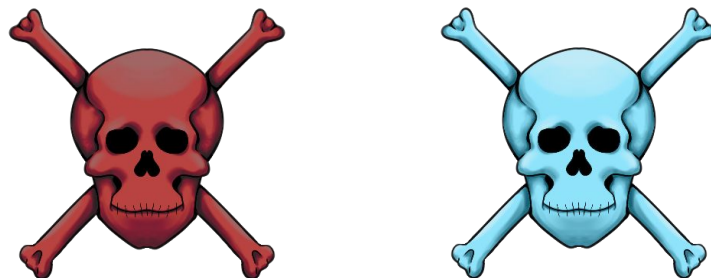


Nos composants personnalisés

La barre de vie

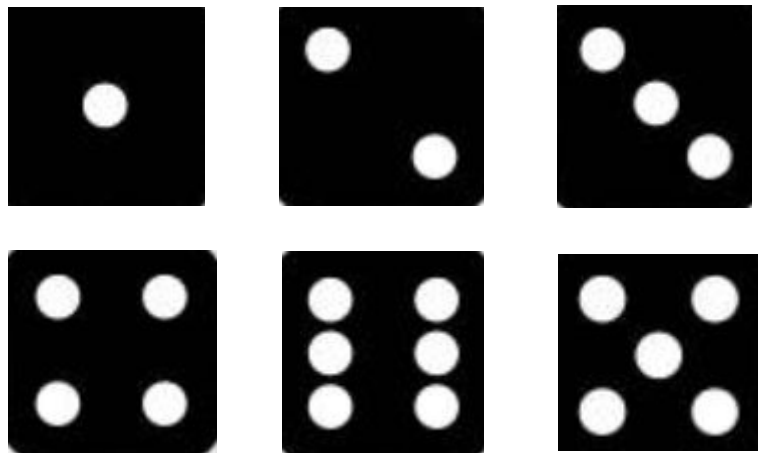


Les jetons

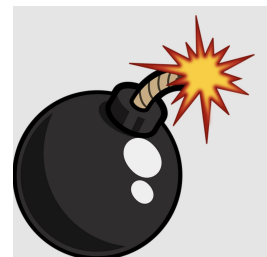
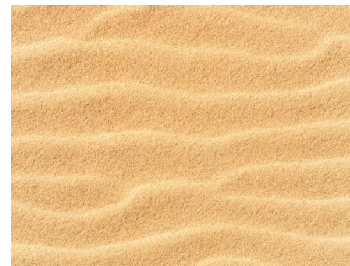


Nos composants personnalisés

Les dés



Les cases

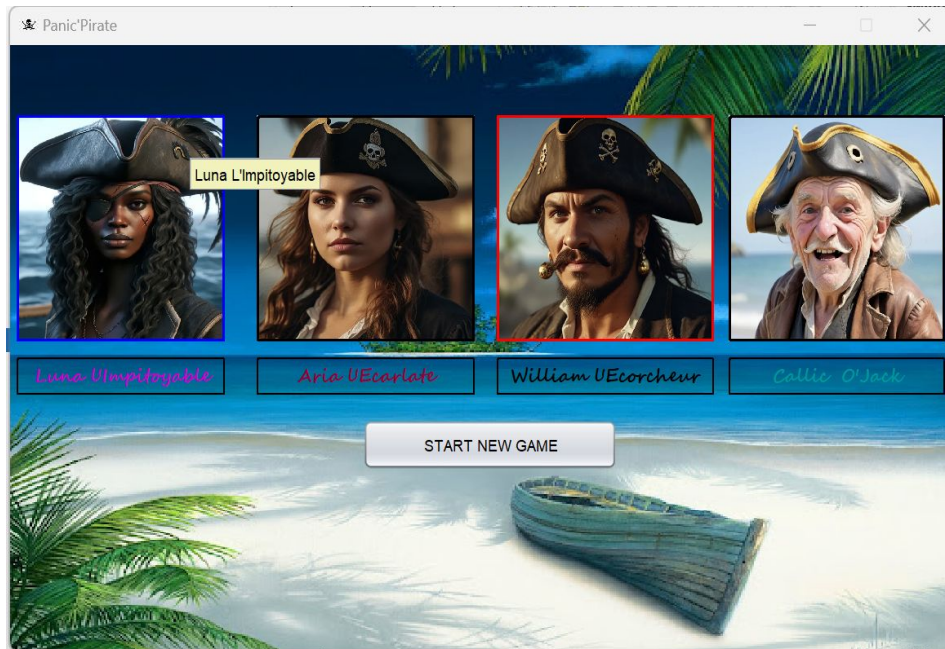


Nos composants personnalisés

Les Personnages



Le Menu



Initialisation des composants personnalisés

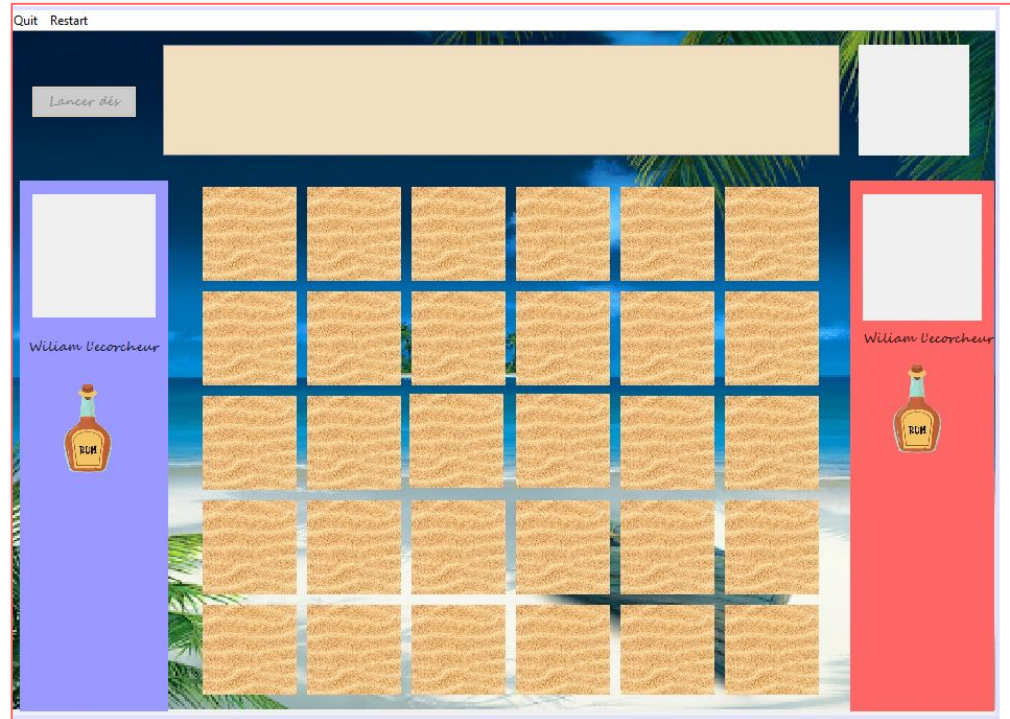
Composants sans valeurs prédéfinis :

Dans la MainFrame :

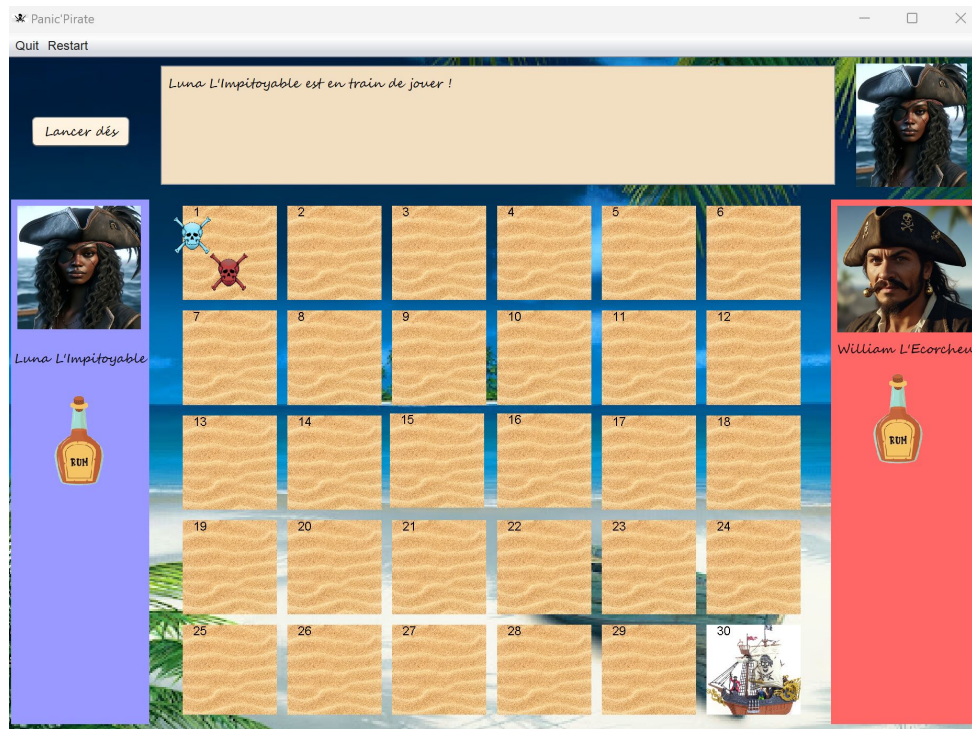
- Les numéros de cases
- Les images des jetons
- Les images des joueurs
- Les labels des noms des joueurs

Dans le Menu :

- Les images des pirates



Les layouts



- Form MainFrame
 - > Other Components
 - > [JFrame]
 - > File jMenuBar1 [JMenuBar]
 - > quitMenu [JMenu]
 - > restartMenu [JMenu]
 - > jLayeredPane2 [JLayeredPane]
 - > AbsoluteLayout
 - > containerOption [JPanel]
 - > lancerDesButton [JButton]
 - > jScrollPaneHistorique [JScrollPane]
 - > imageJoueurCourant [ImagePirate]
 - > containerGame [JPanel]
 - > joueur1Panel [JPanel]
 - > nomJoueur1Label [JLabel]
 - > vie1 [BarreDeVie]
 - > imagePirate1 [ImagePirate]
 - > joueur2Panel [JPanel]
 - > nomJoueur2Label [JLabel]
 - > vie2 [BarreDeVie]
 - > imagePirate2 [ImagePirate]
 - > plateauJeuLayeredPane [JLayeredPane]
 - > null
 - > affichageDes1 [AffichageDes]
 - > jeton2 [Jeton]
 - > jeton1 [Jeton]
 - > PlateauIhm [JPanel]
 - > fondEcran1 [FondEcran]

Présentation dialogue

Sélection de Personnage

- **Fonctionnalité** : Sélectionner le personnage
- **Implémentation** : Clic sur un personnage
- **Action** : Met à jour l'icône du joueur

```
public void pirate1Handler(MouseEvent evt)

public void pirate2Handler(MouseEvent evt)

public void pirate3Handler(MouseEvent evt)

public void pirate4Handler(MouseEvent evt)

public void lancerJeu() { ...33 lines }
```

Déplacement des Jetons

- **Fonctionnalité** : Déplacer les jetons
- **Implémentation** :
MouseDragged et
MouseReleased
- **Action** :
 - Met à jour la position
 - Active (potentiellement) la case spéciale

```
private void jeton2MouseDragged(java.awt.event.MouseEvent evt)

private void jeton1MouseDragged(java.awt.event.MouseEvent evt)

private void jeton1MouseReleased(java.awt.event.MouseEvent evt)

private void jeton2MouseReleased(java.awt.event.MouseEvent evt)
```

Lancer de Dés

- **Fonctionnalité** : Lancer les dés
- **Implémentation** : Clic sur "Lancer de dés".
- **Action** : Affiche les dés en cours de rotation

```
private void lancerDesButtonMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt)
```

Présentation dialogue

Gestion des Barres de Vie

- **Fonctionnalité** : Met à jour les barres de vie
- **Implémentation** : Basé sur l'événement relié à la case courante
- **Action** : Met à jour la barre de vie si nécessaire

Mise à jour de l'Histoire

- **Action** :
 - Chaque événement met à jour la JTextArea (Historique)
 - L'application met à jour l'icône du joueur courant

DÉMO DU JEU





MERCI POUR VOTRE ÉCOUTE