

Projet M2105 - Java-FX

Interface graphique pour Gobblets

1 Note préalable

L'objectif de ce Projet est d'évaluer votre capacité à produire une interface fonctionnelle. Il est donc impératif que votre programme **compile sans erreur** et **s'exécute** !

2 Rendu

Le rendu se fera par mail (zippé) ou par GIT. (fichiers JAVA et fichiers FXML si nécessaire). Merci d'inclure les *packages* afin de simplifier la compilation du projet. Inutile de rendre les fichiers compilés, les fichiers de configuration de votre IDE, ...

Pensez à indiquer clairement le nom de CHAQUE étudiant !

3 Travail à réaliser

3.1 Vision globale

L'application devra comporter une barre de menu, une barre d'état, un plateau de jeu central et deux écuries, une pour chaque joueur. Plusieurs boîtes de dialogues seront également nécessaires.

Pour ce qui est de l'interaction, le joueur actif doit être affiché. Ce dernier doit pouvoir placer/déplacer une de ses pièces et uniquement les siennes. Seuls les mouvement légaux sont acceptés. Dans le cas improbable où vous n'auriez pas un moteur de jeu fonctionnel (projet M2103), vous pouvez simuler son comportement et scripter la démonstration. Seule l'interface graphique sera évaluée ici.

Le détail de chaque partie est laissée à votre appréciation, mais le minimum suivant est attendu.

3.2 Menu

La barre de menu doit permettre de démarrer une partie, de charger/sauvegarder ou de quitter le jeu. Elle doit aussi permettre de faire afficher la boîte à-propos et de changer la langue de l'interface.

3.3 Barre d'état

La barre d'état permettra d'afficher un message court à destination de l'utilisateur. Elle remplace la console pour les invites ou les erreurs.

3.4 Plateau central

La zone de jeu doit afficher les pièces actuellement sur les 9 cases du plateau.

Hint : les pions peuvent être dessinés sur un Canvas ou ajoutés à la scène (image, forme géométrique, ...).

3.5 Écuries

Deux zones d'écuries, une pour chaque joueur, sont attendues. Elles présentent les pièces non encore jouées.

3.6 Boîtes de dialogue

Quelques dialogues sont attendus obligatoirement : configurer les joueurs, charger/sauvegarder une partie, à-propos, et fin de partie.

3.6.1 Configuration des joueurs

Comme dans l'interface textuelle, les joueurs peuvent utiliser leur nom et choisir leur couleur. Une ou deux boîtes de dialogue sont donc requises. Si vous avez implanté une IA, c'est peut-être aussi le moment de l'activer...

Il est appréciable, mais pas forcément nécessaire, que la couleur des pièces en jeu corresponde réellement à la couleur choisie par l'utilisateur...

3.6.2 Charger/Sauvegarder une partie

Vous pouvez utiliser la boîte standard de fichiers.
Cette boîte **DOIT** être disponible même si l'extension n'a pas été implantée dans le moteur.

3.6.3 À propos

Vous devez indiquer ici au minimum le nom des étudiants ayant participé au projet.

3.7 Interactions

À chaque tour de jeu, le joueur actif doit être affiché.

1. Le tour de jeu commence par la sélection d'un pion du joueur actif, dans son écurie ou sur le plateau. Le pion sélectionné doit être mis en surbrillance.
2. Le joueur doit alors choisir une case où poser/déplacer le pion sélectionné. *Hint : les pièces peuvent être rendues "transparentes à la souris" pour permettre le clic sur une case cachée par une pièce.*
3. Si le mouvement est légal, le pion sélectionné est déplacé et le joueur actif change. Continuer en 1. Sinon, le mouvement est annulé et le pion perd sa surbrillance. Retourner en 2.

3.8 Langue

Lorsque l'utilisateur choisit une langue dans le menu, les messages doivent s'afficher dans cette langue.

Il est appréciable de traduire également les éléments de menu. Cela peut cependant être considéré comme une option car modifier les éléments en place peut être long et fastidieux.