

1 Introduction

Dans cette seconde itération mon objectif à été de créer l'interface graphique de notre jeu, bien que pour l'instant elle n'est pas encore rattaché au jeu en lui même.

2 Réalisation

2.1 moteur graphique

Pour ce faire j'ai utilisé un moteur graphique dont le principe d'utilisation est le suivant:

Chaque élément représentable fait l'objet d'une classe drawable (image, texte, encadré). Chaque drawable à des caractéristiques différentes. Taille, couleur, Transparence....

de plus chaque objet sera placé suivant le même principe. On annonce le positionnement du coin haut gauche et du coins bas droit des images et encadré pour le placer et simplement le coin haut gauche de la première lettre pour le texte.

2.2 Interface Graphique

Dans cette seconde itération l'interface graphique est composé d'un plateau, d'un bouton réglage, d'un bouton son, d'un bouton fin du tour, d'un afficheur de budget, et de dés. Le plateau, le son, le réglage et le propeiété sont des images tandis que le reste est composé de texte et d'encadrés. Chaque éléments listé faait l'objet d'une classe qui s'implémente de la super classe "WindowListener"