Rapport de projet

# Premières vision du projet

Je voulais créer une interface simple en ayant que le jeu et un affichage pour avoir le nom du joueur qui doit jouer et je pensais aussi à leurs scores. Les pions devaient être représentés par des libellés de différentes couleurs pour chaque joueur.

Idée de base :

IMAGE

Quand ma première vision du projet a été validé (sauf le score) j’ai pris exemple sur des jeux qui existaient déjà (solitaire par exemple) et j’ai commencé à créer une barre de menu en y ajoutant le score, un changement de nom pour les joueurs, quitter.

Puis trouvant la fonction du score inutile car on ne pouvait pas garder nos anciens scores, j’ai ajouté une prise en charge de fichier pour les stocker a la fin des parties et donc ajouter aussi un menu pour sauvegarder le score actuel.

# Mise en place du projet

Le programme se base sur la structure de base qui control tout le programme. Le contrôleur ‘ctr\_s’ qui contient la structure de la partie S\_PARTIE, les Widgets de l’environnement GTK+ ‘gtk\_s’, et la structure supplémentaires pour les joueurs ‘joueur\_s’.

Pour une facilité dans la lecture du code et l’écriture, j’ai simplifié les accès aux structures avec des constantes symboliques.

#define ENV ctr->env pour accéder à l’environnement GTK+

#define PARTIE ctr->partie pour accéder à la structure jeu

#define JOUEUR\_1 ctr->Joueur1 pour accéder aux infos du joueur 1

#define JOUEUR\_2 ctr->Joueur2 pour accéder aux infos du joueur 1

Ainsi écrire ‘ENV->Fenetre’ au lieu de ‘ctr->env->Fenetre’ qui est plus lourd.