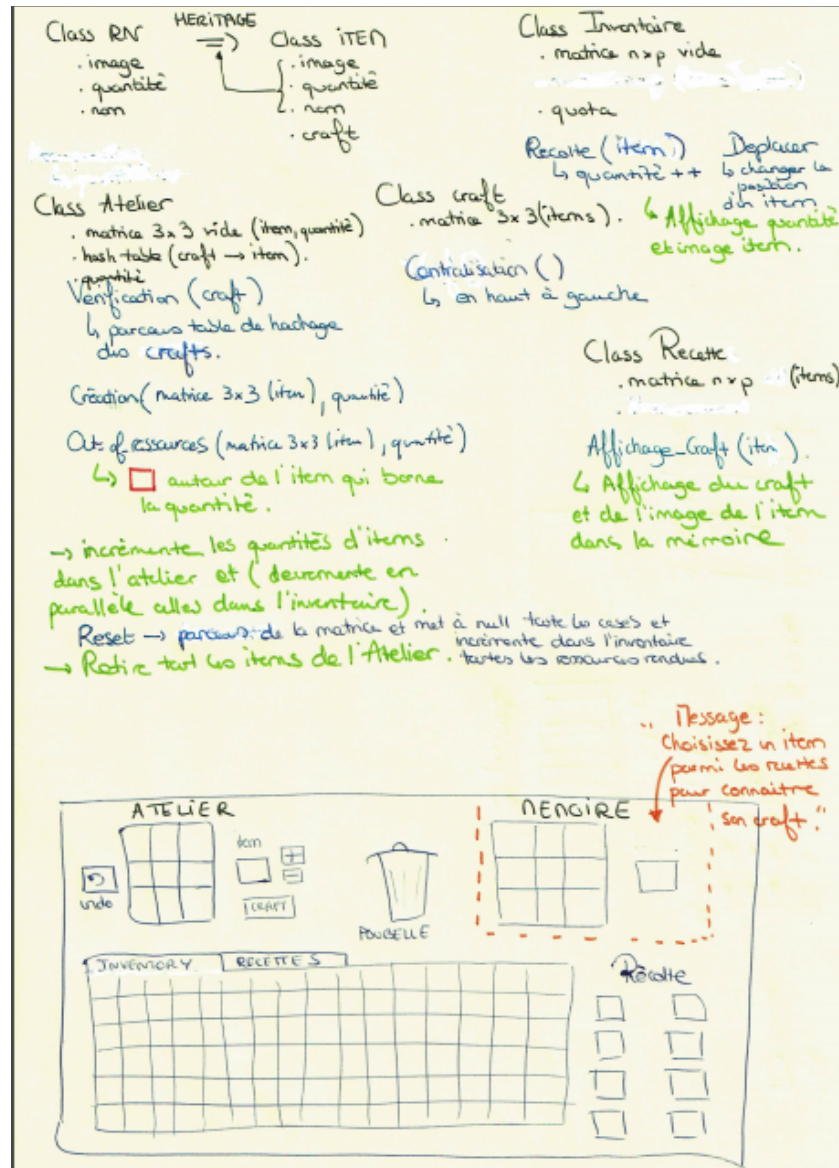


## Rapport du projet Java

### Esquisse du projet final :



### Organisation du temps et des tâches

Pour ce projet, nous avons formé un groupe de trois : Antoine, Nathan et Julie. Antoine était le coordinateur du projet et celui qui s'est occupé de la partie contrôleur. Nathan s'est occupée de la partie modèle. Julie a réalisé toute la partie vue de l'application. Nous avons travaillé en groupe le mercredi de 10h à 12h pendant les heures de cours et le jeudi après-midi. Nous avançons seuls le week-end.

### Avancée jusqu'au 8 avril :

La semaine du 8 avril, il nous manquait encore à réaliser au niveau du modèle :

- création et sauvegarde d'une nouvelle partie

au niveau du contrôleur :

- la gestion de la mémoire où l'on peut connaître la recette d'un objet
- l'augmentation des quantités
- le fait de débloquer des ressources
- décrémenter les quantités utilisés
- la gestion du bouton craft
- lors de la création des craft, rajouter des pop-ups pour donner le résultat de la fabrication
- gérer l'architecture Modèle Vue Contrôleur

au niveau de la vue :

- le choix de la partie
- l'arrière-plan de l'application
- mettre d'une deuxième couleur les ressources que l'on ne possède pas
- rajouter un label au-dessus de la mémoire pour indiquer à quoi elle sert quand elle n'est pas utilisée
- l'accompagnement à la fabrication

### Réalisation de la semaine du 8 avril

Lors de la semaine du 8 au 16 avril, nous avons finalisé :

- la création et la sauvegarde d'une nouvelle partie ou la reprise d'une partie
- l'augmentation des quantités + Mise à en valeur visuelle de la variation de la quantité
- la gestion de l'architecture Modèle Vue Contrôleur
- Création des items dans l'atelier
- Incrémentation du nombre d'items à créer fonctionnelle
- L'utilisateur est prévenu si le craft qu'il produit ne correspond à aucun item
- L'utilisateur est prévenu si le craft qu'il produit correspond bien à un item existant mais ne contient pas toutes ( ou aucune ) les ressources nécessaires. ( une liste des images des items manquants apparaît )
- Système de verrouillage de certaines ressources tant que certains items ne sont pas débloqués ( pas encore implémenté visuellement )

### Un exemple de nos recettes types

Fer		Fer		Fer		
None		Baton		None	=>	Pioche en Fer
None		Baton		None		

### Les objectifs ou potentielles évolutions du projet

- Easter Egg
- Musique de Fond
- Tutoriel à l'accueil du jeu
- Image en Fond
- Structuration de l'inventaire de sorte que les items de gauche soit nécessaire pour la création des items de droite ( Ordonnancement pour guider implicitement la création ).