

Ajout de cartes :

Pour ajouter des cartes, trois panels différents pour les trois types de cartes sont utilisés. Des TextFields sont utilisés pour la majorité des informations, une TextArea est utilisée pour les descriptions, et des ComboBox sont utilisées pour les types.

Les Controllers récupèrent une HashMap contenant les informations des Views afin d'ajouter des cartes au Deck.

Le Deck contient une ArrayList avec toutes les cartes.

Les classes Pokemon, Energy et Trainer héritent de la classe Card. Cette dernière contient les informations communes aux cartes, quand les premières disposent d'éléments spéciaux (HP pour les Pokemon, Rule pour les Trainers...).

Affichage des cartes :

J'utilise une Jtable pour afficher les cartes. Celle-ci s'appuie sur un modèle personnalisé porté par la classe TableModel.

Modification des cartes :

La modification des cartes s'effectue directement par un double clique dans une cellule du tableau des cartes, le TableModel s'occupe d'effectuer les mises à jour.

La classe CustomTableCellEditor permet d'afficher une combobox lors de l'édition du type de la carte. Elle affichera une différente combobox en fonction de la carte (Trainer ou Pokemon/Energy).

Suppression des cartes :

La suppression d'une carte s'effectue en sélectionnant d'abord la carte à supprimer dans le tableau (correspond à une ligne) puis en cliquant sur le bouton Remove selected card. Le controller RemoveCardCtrl récupère l'index et retire la carte du Deck.

Recherche d'une carte :

Pour cette recherche, je me suis servi des fonctionnalités offertes par la Jtable.

- Utilisation d'un RowSorter afin de pouvoir classer les lignes par ordre croissant ou décroissant en cliquant sur le titre de la colonne que l'on souhaite trier.
- Un RowFilter permet également d'isoler les lignes répondant à la chaîne de caractères entrée dans le champ de recherche (selon une regex)

Sauvegarde et import du Deck

Pour la sauvegarde et l'importation, j'ai utilisé la librairie Jackson, me permettant de sauvegarder et d'importer le contenu du Deck en format JSON. Il a fallu indiquer à Jackson le schéma d'héritage dans la classe Card afin qu'il puisse bien reconstituer les cartes lors de l'import.

Un fichier cards.json est disponible à la racine du projet afin d'importer trois cartes de type différent.