

Membre(s) du groupe :

- IZRI Lilia.

Mini rapport

Introduction

Ce projet a pour but de réaliser une version simplifiée du jeu de société “l’île interdite”.

Guide d’utilisation

-Remarque importante /!\ : L’exécutable jar « IleInterdite.jar » et le dossier « images » doivent être dans un même endroit.

Pour les actions simples :

- Pour se déplacer utiliser les touches directionnelles du clavier.
- Pour assécher une zone, cliquer d’abord avec le bouton gauche de la souris sur la zone que vous voulez assécher pour la sélectionner (un carré apparaîtra alors autour de la zone) puis appuyer sur entrer.
- Pour récupérer un artefact, placez vous sur la zone de l’artefact en question et appuyer sur espace.

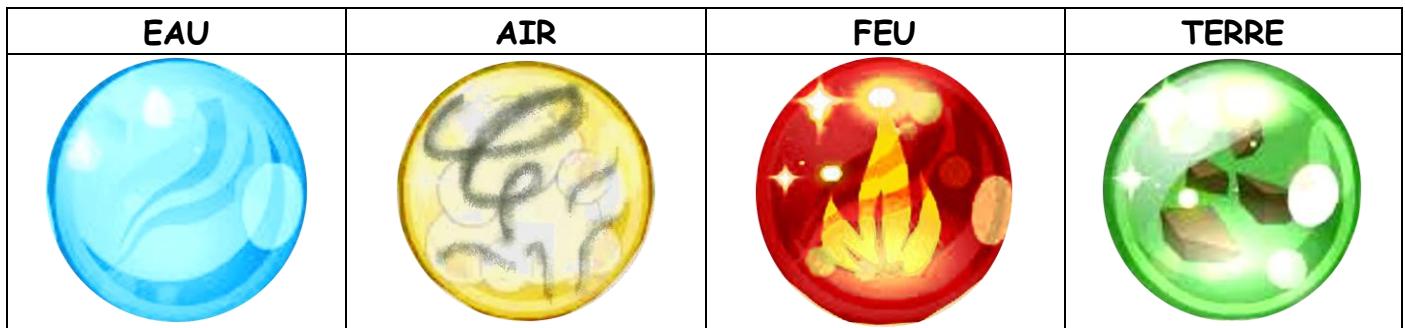
Pour les actions spéciales :

- Pour utiliser l’action bac à sable, sélectionner la zone comme précédemment (bouton gauche de la souris) puis appuyer sur la touche ‘A’.
- Pour utiliser l’action hélicoptère, sélectionner la cellule puis appuyer sur la touche ‘H’.

Remarque : Si lors de l’appui sur la touche ‘H’ (pour déclencher l’action spéciale hélicoptère) d’autres joueurs sont présents sur la case du joueur à qui c’est le tour, un message s’affiche demandant si le joueur veut déplacer ces autres joueurs avec lui. Après avoir fermé la boîte de dialogue, Appuyer sur ‘Y’ Si vous voulez déplacer tous les joueurs. Sinon, appuyer sur ‘N’.

Aperçu :

-Les artefacts :



-En cours de partie :

Clés et Artefacts que possède un joueur

- Joueur1 : Clés : Terre, Air, Eau. Artefacts : Terre, Air.
- Joueur2 : Bac à Sable Hélicoptère. Clés : Feu, Air, Terre, Eau. Artefacts : Eau.
- Joueur3 : Hélicoptère. Clés : Terre, Air, Eau. Artefacts :
- Joueur4 : Hélicoptère. Clés : Terre. Artefacts :

Actions spéciales que possède un joueur

Zone d'artefact

Bienvenue sur l'île interdite !

Choisir une action :

- Se déplacer. (Touches directionnelles)
- Assecher une zone. (Sélectionner d'abord la zone avec la souris puis appuyer sur entrer)
- Récupérer un artefact. (Se placer sur l'artefact et appuyer sur espace)

Pour les actions spéciales :

- Bac à sable : sélectionner la cellule puis appuyer sur A.
- Hélicoptère : sélectionner la cellule puis appuyer sur H.

Zone d'artefact récupéré

Bouton Fin de tour

Héliport

Joueur

Zone inondée

Zone normale

Zone submergée

Zone d'artefact

Zone d'artefact récupéré

Bienvenue sur l'île interdite !

Choisir une action :

- Se déplacer. (Touches directionnelles)
- Assecher une zone. (Sélectionner d'abord la zone avec la souris puis appuyer sur entrer)
- Récupérer un artefact. (Se placer sur l'artefact et appuyer sur espace)

Pour les actions spéciales :

- Bac à sable : sélectionner la cellule puis appuyer sur A.
- Hélicoptère : sélectionner la cellule puis appuyer sur H.

Bouton Fin de tour

Héliport

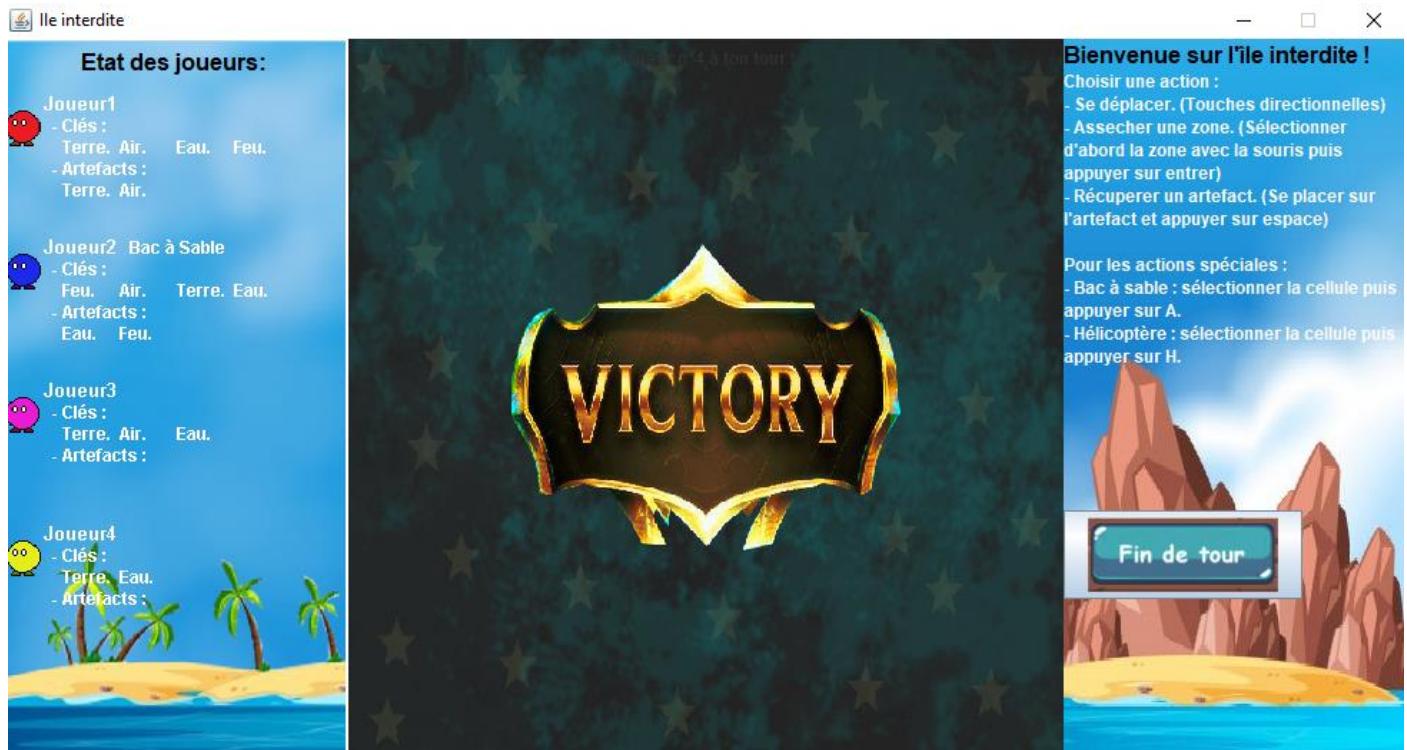
Joueur

Zone inondée

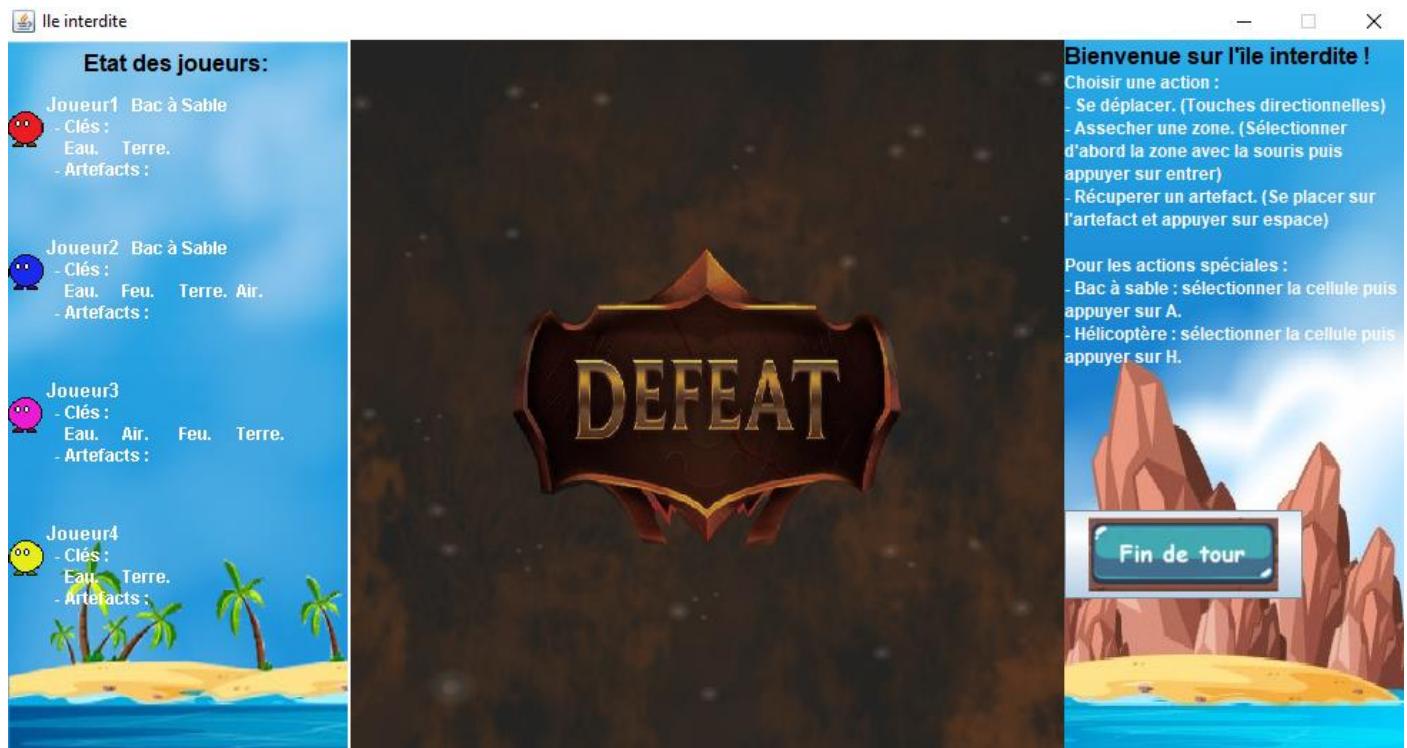
Zone normale

Zone submergée

-Partie gagnante :



-Partie perdante :



Description rapide des classes

Package contrôleur :

- Controleur : Gère les actions du bouton fin de tour ; inonde 3 cases, recherche de clés, passe le tour au prochain joueur (incrémente le compteur de la classe CtrlJoueur => Le joueur à qui est le tour = compteur%nbJoueurs).
- CtrlClicCase : Permet d'obtenir les coordonnées de la case sur laquelle on a cliqué avec la souris et de les enregistrer dans la classe Modele.

- CtrlActJoueur : Permet de gérer les touches qui permettent les actions du joueur (Se déplacer = touches directionnelles, Assécher une case = Entrer...)

Package états :

- Etat : Permet de représenter le comportement des états d'une zone en général.
- EtatSec : Hérite d'Etat, Permet de spécifier l'état sec.
- EtatInonde : Hérite d'Etat, Permet de spécifier l'état inondé.
- EtatSubmergé : Hérite d'Etat, Permet de spécifier l'état submergé.

Package main :

- IleInterdite : Contient le programme principal.

Package modèle :

- Cellule : Permet de représenter les zones de notre grille avec leurs différents états. Les cellules contiennent un identifiant de type enum pour savoir si une cellule contient un artefact d'un certain élément, un héliport ou aucun élément (None).
- Element : Permet de représenter les artefacts ou l'héliport.
- Joueur : Permet de représenter les joueurs et leurs actions : les déplacements, récupération d'artefacts, ...
- Modele : Représente notre grille et ses différents éléments et joueurs. Permet également la gestion des actions émises par l'utilisateur : les actions du joueur, l'obtention des actions spéciales et des clés pour un joueur.

Package tests :

- FoncTest : Contient quelques fonctions utilisées dans les tests.
- Tests : Contient quelques tests de départ.

Package tools :

- Direction : Enum pour représenter les touches directionnelles du clavier.
- Fonctions : Contient des fonctions utilisées dans la classe modèle (pour ne pas charger la classe modèle et pouvoir utiliser ces fonctions ailleurs si nécessaire).
- Observer/Observable : Pour représenter le pattern.
- Spec : Enum pour représenter les éléments des artefacts, l'héliport ou rien.

Package vue :

- Images : Permet de charger et stocker les différentes images utilisées pour le jeu.
- Vue : Permet de créer la fenêtre pour le jeu.
- VueCommande : Gère le panel où se situe le bouton de fin de tour. (Panel de droite)
- VueEtatJoueur : Permet d'afficher l'état des joueurs dans un panel. (Panel de gauche)
- VueModele : Permet d'afficher les zones, les éléments et les joueurs.

→ Les actions sont représentées sous forme d'entiers :

- Les actions normales : 0 = Se déplacer/ 1 = Assécher/ 2 = Récupérer un artefact.
- Les actions spéciales : 0 = bac à sable/ 1 = Hélicoptère.