

# Rapport final

**Projet :** LeJeuLoto

**Auteur :** KOMBEDE Kokou

## Membres du binôme

- KOMBEDE Kokou
- HALIT Dounia

## Réponse aux questions

1-

### **jFrame**

```
    |__JMenuBar jMenuBar1
        |__JMenu Ajout
            |__JMenuItem joueur
            |__JMenuItem Lot
        |__JMenu Action
            |__JMenuItem optionJeu
            |__JMenuItem acheterLots
            |__JMenuItem acheterCartes
            |__JMenuItem demarrer
            |__JMenuItem continuer
            |__JMenuItem recommencer
    |__BorderLayout
    |__JPanel nord (NORTH)
        |__FlowLayout
        |__JLabel jLabel1 "Voici les cartes dont vous disposez "
    |__JPanel centre (CENTER)
        |__BorderLayout
        |__JPanel LesCartons (CENTER)
            |__GridLayout(4,2)
            |__JPanel jPanel1
            |__JPanel jPanel2
            |__JPanel jPanel3
            |__JPanel jPanel4
            |__JPanel jPanel5
            |__JPanel jPanel6
            |__JPanel jPanel7
            |__JPanel jPanel8
```

```

|
|
|_ jPanel droite (EAST)
|   |
|   |_ GridLayout(4,1)
|   |_ JButton joueur1
|   |_ JButton joueur2
|   |_ JButton joueur3
|   |_ JButton joueur4
|
|_ jPanel sudc (SOUTH)
|   |
|   |_ FlowLayout
|   |_ JLabel cadeau ""
|
|_ JPanel sud (SOUTH)
|   |
|   |_ BorderLayout
|   |_ jPanel sNord (NORTH)
|   |   |
|   |   |_ GridLayout(1,2)
|   |   |
|   |   |_ JLabel historique "Historique du tirage des boules "
|   |   |_ JLabel optionChoisie " "
|   |
|   |_ Jpanel sSud (SOUTH)
|   |   |
|   |   |_ GridLayout(1,2)
|   |   |_ JPanel affHistq
|   |   |   |_ GridLayout(1,2)
|   |   |   |_ JScrollPane JScrollPane2
|   |   |   |   |_ JTextArea historiqueTir
|   |   |
|   |   |_ JPanel panLot
|   |
|   |_ JPanel sSudPanDroit
|   |   |_ GridLayout(1,3)
|   |   |_ JButton btTirage "Tirage"
|   |   |_ JLabel numChoisi " "
|   |   |_ JButton btArreter "Arreter "

```

## 2. Les attributs :

```
public boolean carteAchetelee :  
    initialisé à true si un joueur a acheté une carte , il servira à vérifier que tout les joueurs ont  
    une carte avant de démarrer le jeu  
private int option :  
    contient l'option courant du jeu 1 pour quine, 2 pour double quine et 3 pour carton Plein  
private int nbCol :  
    contient le nombre de colonne des cartes des joueurs  
private int nbLig :  
    contient le nombre de ligne des cartes des joueurs  
private int nbNum :  
    contient le nombre de numéro des cartes des joueurs  
private LesJoueurs LesJ :  
    contient la référence a tout les joueurs du jeu  
private LesJoueurs Gagnants :  
    contient le cas échéant la référence aux joueurs gagnants  
private Joueur gagnant :  
    contient la référence au joueur gagnant d'une partie de jeu  
private final int MAX :  
    contient le nombre maximal de boule qui peut être tirée et vaut 90  
private int boules[] :  
    est un tableau de tout les chiffres tirés de taille MAX(90) ,  
    sers à éviter de tirer le même deux fois  
private String Nom_cadeau :  
    contient le nom du lot mis en jeux pour une partie de jeu et est affiché dans  
    l'historique et la zone dédié  
private ListeLot lstL;  
    contient la référence aux lots proposables dans le jeu  
private Lot lotEnjeux;  
    contient la référence au lot choisi et mis en jeu pour une partie
```

## 3.

### a Pour démarrer une partie de jeu :

- il faut créer au moins deux joueurs en cliquant sur la sous-option **joueur** de l'option **Ajout** qui ouvre une boîte permettant de saisir le solde et le pseudo du joueur, d'appuyer sur le bouton **choisir** qui ouvre la boîte permettant de choisir sa couleur préférée, d'appuyer sur le bouton **parcourir** qui ouvre la boîte permettant de choisir une image sur votre machine. Après , il faudra **valider** avec le bouton dédié
  - \* si toutes les informations sont corrects la boîte est fermée et le joueur crée est ajouté à la liste des joueurs dans la classe `leJeuLoto` à travers l'attribut `LesJ` , l'interface est actualisé avec sont non sur le bouton réservé et sa couleur préférée comme background du bouton.
  - \* sinon, des messages indiquant les éventuelles erreurs sont affichés dans les zones de saisie.
- il faut, après avoir défini les joueurs les acheté ou moins une carte chacun en appuyant sur la sous-option **Acheter cartes** de l'option **Action** qui ouvre une boîte de dialogue. Cette boîte prend de la classe `leJeuLoto`, le nombre de ligne, de colonne , de numéro d'un carte et les joueurs créés pour les lesquels elle affiche dans une option déroulante(`JComboBox`) les pseudos . Ensuite on choisi un joueur dans la « combo » pour lequel on achete une carte avec le bouton **Acheter** si la carte lui convient ou changé la carte avec le bouton **Autre choix** . Si le joueur a le solde suffisant l'achat est effectué dans une limite de

2 cartes sinon un message l'indique qu'il ne peut faire l'achat soit pour limite atteinte soit pour solde insuffisant. A chaque fois qu'on achète une carte, la carte est ajoutée à la liste des cartes du joueur sélectionné et son solde diminué du prix de la carte. S'il arrivait qu'on ne dispose pas d'au moins deux joueur, une boîte d'information (JOptionPane) permet d'afficher le message d'erreur "veillez choisir deux joueur au moins avant". Un bouton **quitter** permet de fermer la boîte d'achat de carte.

- il faut aussi définir une option du jeu en appuyant sur la sous-option **Options jeu** de l'option **Action** qui ouvre une boîte permettant de choisir l'option entre **Quine, Double Quine et Carton Plein** à travers des boutons radio, de choisir le nombre de colonne dans une liste déroulante et saisir le nombre de numéro d'une carte, des valeurs par défaut étant proposé pour ces options. A la fermeture de la boîte avec le bouton **valider**, ces trois informations sont transmises à la classe `leJeuLoto` à travers des accesseurs de la boîte de dialogue (`OptionDlg`). L'option du jeu est affichée sur l'interface, et est utilisée pour définir les conditions d'une partie gagnée. Le nombre de colonne et de numéro sont utilisés pour créer et afficher les cartes de loto.

- Nous pouvons aussi créer des lots sachant que des lots sont initialisés par défaut. Pour cela, la sous-option **Lot** de l'option **Ajout** ouvre une boîte de dialogue, qui permet de saisir une description du lot, de choisir une catégorie avec un bouton radio et un niveau entre 1, 2 et 3.

- \* Si la catégorie est **Bon cadeau**, une option déroulante (combo box) est affichée avec des sommes et le joueur peut choisir entre les sommes proposées

- \* Si la catégorie sélectionnée est **Objet**, un bouton **parcourir** et un panneau avec une image par défaut sont affichées, le clic sur le bouton **parcourir** ouvre une boîte de type

`JFileChooser` qui permet de sélectionner une image sur le disque qui sera affichée sur le panneau dédié dans la boîte `AjoutLotDlg`.

A la fermeture de la boîte de dialogue, le lot créé est rajouté à la liste des lots définis pour la partie. On peut donc visualiser ces lots à grâce à la sous-option **Afficher Lots** de l'option **Action**, ouvrant une boîte de dialogue qui récupère les lots contenu dans la classe principale, affiche les images ou description correspondant à ces lots.

Une partie peut donc démarrée, si chaque joueur dispose de carte sinon un message d'erreur est affiché, invitant à acheter au moins une carte par joueur.

## b.

Lorsqu'une partie de jeu commence on peut :

- faire un tirage de boule avec le bouton **Tirage** qui choisi au hasard un chiffre entre 1 et 90 puis affiche dans la zone dédiée le numéro tiré ;

- afficher les informations d'un joueur en cliquant sur le bouton portant son nom, ce qui ouvre une boîte de dialogue qui reçoit les informations du joueur, affiche ces informations.

- on peut arrêter le jeu en appuyant sur le bouton **Arrêter** qui arrête intentionnellement le jeu en rendant inactif le bouton de tirage.

## c.

Pour poursuivre le jeu après avoir gagné une partie ou après l'avoir arrêté intentionnellement, il faut appuyer sur la sous-option **Continuer** de l'option **Action**

L'option du jeu est incrémenté s'il était 1 ou 2, un message est affiché s'il était 3 (est le max).

**d.**

Pour qu'une partie s'arrête :

- \* Soit un joueur a gagné après tirage, en remplissant une ligne entière (Une Quine), deux ligne entière(Double Quine) ou trois ligne entière (Carton Plein) en fonction de l'option choisi. Ainsi , le lot mis en jeux est effacer de la liste des lot, une message indiquant le joueur gagnants est affiche dans l'historique des tirage , la description ou le photo du lot est affiché dans le panneau dédié , et le bouton de tirage est rendu inactif ,
- \* Soit un clic sur le bouton **Arreter**, dans ce cas , le message est affiché dans l'historique des tirages, le bouton de tirage est désactivé .
- \* Soit appuyer sur la sous-option **Recommencer** de l'option **Action** ce qui vide les cartes des joueurs, efface l'historique des tirages, désactive le bouton de tirage , la liste des lots est réinitialisée par défaut.