

## Proposition d'affichage graphique d'une grille

Un affichage d'une grille est proposé. Il n'y a pas d'animation c'est uniquement un affichage. Pour cela il faut récupérer les répertoire **view** et **data**.

Le répertoire « **view** » contient 3 classes :

- SimpleFrame hérite de JFrame : contient la gestion courante d'un frame
- GridTableFrame hérite de SimpleFrame : le frame qui contient la table
- GridTableModel hérite de AbstractTableModel : décrit les cases de la grille
  - 4 fichiers images contenus dans le répertoire **data** sont utilisés pour l'affichage : chaque case contient une image.

seule la classe battle.Square est utilisée car elle sert à typer les grilles.

Pour utiliser cet affichage il faut créer une instance du frame et l'afficher. Vous pouvez par exemple prévoir une méthode pour chaque grille dans la classe **Player** comme ce qui suit :

```
import view.GridTableFrame; // a mettre dans l'ent^te

public void displayMygrid() {
    GridTableFrame otframe = new GridTableFrame(myGrid);
    otframe.showIt();
}

public void displayOpponentGrid() {
    GridTableFrame otframe = new GridTableFrame(opponentGrid);
    otframe.showIt();
}
```

Ensuite dans la classe Game on peut appeler l'affichage de la grille ou des deux grilles en envoyant le message à un joueur.