

NOM

XX-XX-XXXX

Prénom

Semaine XX

Suivi de Projet – Projet Arcanor

Résumé :

- Création de GameMenu
- Création du constructeur de Player
- Recherches sur les cardLayout (passage d'une fenêtre de jeu à l'autre)

Annexe :

```
GameMenu.java
package arcanor;
import java.util.ArrayList;
import System.out;

/**
 * Cette classe est le menu permettant de rediriger vers les pages
 * de lancement de parties
 */
public class GameMenu extends Menu{
    private int turn;
    private ParamMenu gameParams;
    private ArrayList<Player> playerList;
    private Piece[][] board;

    public GameBoard(ParamMenu params, ArrayList<Player> list){
```

```

        if(params==null){
            println("GameBoard() ERROR : params is null");
            params= new ParamMenu();
        }
        if(list==null){
            println("GameBoard() ERROR : list is null");
            list=new ArrayList<Player>();
            list.add(new Player(true,"Player"));
            list.add(new Player(false,"AI"));
        }
    }
    /**
     * Fonction menant vers StartMenu
     */
    public void startPlay(){}

    /**
     * Fonction menant vers LoadMenu
     */
    public void loadMenu(){}

    /**
     * Fonction d'affichage
     */
    public void display(){
        println("==== ARCANOR =====");
        println("=== 1 : New game ===");
        println("=== 2 : Load Game ===");
        println("=== Other : Exit ===");
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        int i = sc.nextInt();
        if(i==1){
            startPlay();
        }
        else if(i==2){
            loadMenu();
        }
    }

    /**
     * Fonction de retour arrière du menu
     */
    public void back(){}
}

```

Player.java

```

package arcanor;

/**
 * Cette classe représente un joueur
 */
public class Player{
    /**
     * variable d'humanité, true si humain
     */
}

```

```

private boolean human;

/**
 * nom du joueur
 */
private String name;

/**
 * Le constructeur
 * @param type humain ou non
 * @param name nom du joueur
 */
public Player(boolean type, String name){
    this.human=type;
    if(name==null){
        name="";
        Sytem.out.println("Player() ERROR : name is null");
    }
    this.name=name;
}

/**
 * Fonction demandant les entrées clavier pour jouer
 * @return le tableau d'actions a effectuer
 */
public int[][] playTurn(){}
}

```