

Groupe C n°1

15/05/2018

Bagnara Mathias

Cottin Yohan

Daigremont Lucas

Gestin Gaëtan

Projet Programmation : Arcanor

Type de fichier de sauvegarde :

- Binaire

Emplacement des fichiers de sauvegardes :

- ../save/save_0001.bin

Données à sauvegarder :

- Le tour actuel : turn : int
- La liste des paramètres du jeu : gameParams : ParamMenu
- La liste des joueurs : playerList : ArrayList<Player>
- Le tableau de jeu : board : Piece[][]

Trame du chargement/sauvegarde d'une partie :

L'utilisateur va sur le menu de chargement, voit une liste de parties sauvegardées, en choisit une, le programme va donc lire le fichier binaire, en extraire les données, afin de recréer un objet GameBoard (partie de jeu), tel que l'utilisateur l'a sauvegardé, ensuite l'utilisateur va sauvegarder le jeu à partir de l'écran de jeu, le programme va alors sauvegarder la partie dans un fichier binaire dans le dossier ../save .