

Technologie Objet - Projet Long

Développement de l'application Unlock

Rapport itération 2

Thomas Duthoit 1SN-D

Département Sciences du Numérique - Première année
2019-2020

1 Objectif général du projet

L'objectif est de développer une application permettant de lancer une partie de *Unlock*, un jeu qui se base sur des résolutions d'énigmes dans une limite de temps. Ce jeu peut se jouer seul ou à plusieurs et est destiné à quiconque souhaite s'amuser et entretenir son esprit logique.

2 Travail réalisé

Nous nous sommes répartis le travail de la manière suivante :

- Certains sur l'aspect code du jeu. Relations entre objets.
- D'autres sur l'aspect graphique du jeu avec la bibliothèque Swing.

Nous nous sommes penchés sur ces aspects du code :

- Réalisation d'un petit Tuto pour avoir un premier retour.
- Les détails options de base d'un début de partie (Démarrer, Quitter, Saisir, Recommencer)

Etant en charge de l'aspect code du jeu, voici ce que j'ai réalisé, entièrement ou partiellement, durant la deuxième itération :

- CarteMachine.java
Implémente l'interface carte.
Permet de définir une carte contenant un mini-jeu permettant de découvrir une nouvelle carte.
- CarteLieu.java
Implémente l'interface carte.
Permet de définir une carte indiquant la possibilité de débloquent de nouvelles cartes et d'avancer dans l'aventure.
- Tuto.java
Implémente l'interface Plateau.
Plateau du UnlockSwingTuto.java qui permet de lancer le mini tutoriel.

RESTE A FAIRE : Zoomer sur une carte lorsque qu'on clique dessus pour améliorer la lisibilité de celle-ci.

Toutes ses classes vont nécessiter des améliorations durant les futures itérations.