



Technologie Objet - Projet long
Développement d'une application Unlock
Rapport individuel - Itération 2

Auteur
CAZES Noa

1 Rappel : Objectif général du projet

Le but est de recréer le jeu « Unlock » sans l'aspect physique de la boîte et de son contenu. Le ou les joueur(s) pourra/pourront jouer sur une ou plusieurs énigmes proposées par l'interface graphique.

Ce produit est destiné à tout public qui souhaite se distraire avec un jeu ludique et qui nécessite réflexion, et à la différence du jeu traditionnel, il est possible de jouer n'importe où au jeu Unlock.

2 Travail réalisé pour l'itération 2

Je suis en charge de l'interface graphique.

Le but de cette itération était de réaliser une fenêtre d'accueil et de débiter la réalisation de la fenêtre du chronomètre.

J'ai ainsi réalisé, entièrement ou partiellement, les classes suivantes :

1. FenetreAccueil.java

La classe qui permet la représentation de la fenêtre d'accueil,

2. FentreChrono.java

La classe qui permet la représentation du chronomètre ainsi que des fonctionnalités telles que demander un indice, saisir un code, obtenir des pénalités etc.

3. ActionChronoStartPause.java

Implémente ActionListener,

Permet de définir l'action engendrée lors de l'évènement "appuie sur l'unique bouton du chronomètre".

Et j'ai aussi rédigé le rapport général de l'itération 2.