

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

Auteur  
Baptiste Paoli

Département Sciences du Numérique - Première année  
2019-2020

# 1 Rappel : Objectif général du projet

Le but est de recréer le jeu « Unlock » en virtualisant tout son contenu dans un seul et même programme. Le ou les joueur(s) devra/devront résoudre une ou plusieurs énigmes proposées par l'interface graphique pour gagner.

# 2 Travail réalisé pour l'itération 2

Lors de cette seconde itération, j'étais en charge de la partie code du jeu. Nous avons tenté de réaliser un tutoriel pour notre jeu pour présenter de manière simple la fonctionnalité du jeu.

J'ai ainsi poursuivi le développement des classes suivantes :

1. CarteCode.java  
Implémente la classe Carte.java,  
Permet de définir les cartes de type code et de les manipuler.
2. CarteObjet.java  
Implémente la classe Carte.java,  
Permet de définir les cartes de type objet et de les manipuler.
3. CarteLieu.java  
Permet de définir les cartes de type lieu et de les manipuler.