

Technologie Objet : Projet long
Développement d'une application Unlock!
Rapport Individuel -Itération 3

Peltier Ilona

Département Sciences du Numérique - Première année
2019-2020

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 3

J'étais en charge avec trois autres de mes coéquipiers de coder une version basique du jeu .
Nous avons ainsi pu aboutir ce projet avec :

- Le tutoriel complet.
- En ayant rajouté des détails optionnel :musique, pile de cartes ..

J'ai ainsi pu modifier ou réaliser les classes/interfaces suivantes :

1. Tuto.java

- Permis aux messages de la machine et du code de fin d'être sur plusieurs lignes en utilisant du code html
- Graphisme de la carte Machine et du code l'implementant.

2. Carte.java

Qui implemente toutes les cartes dans le jeu en utilisant 3 constructeurs selon la carte.

3. UnlockSwingTuto.java

- Affichage de la carte Tutoriel en grand au début de la partie.
- Enlèvement de l'option Nouvellepartie dans Menu.

4. ActionStopperMusique.java

codage de la fenêtre.

5. ActionRedemmarerMusique.java

pratiquement le même code que ActionStopperMusique.java