



Technologie Objet - Projet long
Développement d'une application Unlock
Rapport individuel - Itération 3

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 3

Je suis en charge de l'interface graphique.

Le but de cette itération pour ma part était de finaliser l'interface graphique avec l'ajout de cartes en grand, de gérer le positionnement et l'organisation premier plan/second plan des fenêtres sur le plateau, de définir l'action résultant de cliquer une deuxième fois sur une carte, de définir des boutons pour le chronomètre.

L'ajout de deux attributs (un nouveau booléen et le nom (chaîne de caractères) du fichier correspondant à l'image de la carte en taille réelle) a entraîné la modification de la classe Carte.java, ce qui a propagé les modifications dans les autres classes où elle intervenait.

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

1. FenetreCarte.java

La classe qui permet d'ouvrir une fenêtre avec la carte voulue en grand,

2. CliquerCase.java

Permet de définir l'action réalisée lorsque l'on clique sur une carte du plateau (soit on la retourne, soit rien ne se passe si on a pas l'autorisation de la retourner, soit on l'affiche en grand),

3. ActionChrono.java

Permet de définir l'action réalisée par le chronomètre (incrémentations),

4. ActionChronoStartPause.java

Permet de définir l'action réalisée lorsque l'on appuie sur les boutons start, pause ou restart du chronomètre.

Et j'ai aussi rédigé le rapport général de l'itération 3.