



Technologie Objet - Projet long
Développement d'une application Unlock
Rapport individuel - Itération 1

Auteur
James Christopher

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. A la différence du jeu traditionnel, il est possible de jouer n'importe où au jeu Unlock.

2 Travail réalisé

Lors de cette première itération, nous avons réparti le travail en différents rôles : certains s'occuper de l'interface graphique et d'autres du codage. Je me suis occupé de l'interface graphique.

Le but de cette itération était de réaliser un jeu simple avec seulement une seule carte, de façon à implémenter les fonctionnalités de base de l'application, telles que :

1. Créer un plateau de jeu simple avec la bibliothèque graphique Swing.
2. Démarrer une partie.
3. Créer une nouvelle partie.
4. Quitter la partie.
5. Saisir le numéro d'une carte.

J'ai ainsi réalisé pour l'itération 1, entièrement ou partiellement, les classes suivantes :

1. UnlockSwing.java
Qui correspond à la classe principale pour l'interface graphique.
2. ActionNouvellePartie.java
Qui implémente ActionListener et permet de créer une nouvelle partie.
3. ActionQuitter.java
Qui implémente ActionListener et permet de quitter une partie.
4. SelectCarte.java
Qui implémente ActionListener et permet d'afficher une carte.