



Technologie objet - Projet long
Développement d'une application Unlock
Rapport individuel - itération 3

Auteur
Christopher James

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

Au cours de cette troisième et dernière itération, nous nous sommes fixé l'objectif de terminer le tutoriel du jeu Unlock: celui-ci permet d'indiquer à l'utilisateur comment jouer au jeu Unlock et de lui faire jouer le tutoriel. Je me suis chargé de l'interface graphique. Ainsi lors de cette troisième itération, j'ai réalisé entièrement ou partiellement les classes suivantes:

1. Chrono.java

Qui permet d'initier un chrono et de l'afficher graphiquement.

2. UnlockSwingTuto.java

Qui correspond à la classe principale pour l'interface graphique du tutoriel: ajouts de fenêtres permettant d'indiquer la réussite ou non du tutoriel à l'issue du code final choisit par l'utilisateur.