



Technologie Objet - Projet Long
Développement d'une application Unlock
Rapport itération 1

Aupetit Lucien

Département Sciences du Numérique - Première année
2019-2020

1 Rappel sur les objectifs du projet

Le but est de recréer le jeu `Unlock` qui est un jeu proche de l'échappée game : le but est de déchiffrer un code à travers différentes actions représentées par des cartes.

Nous implémentons une version virtuelle du jeu avec des cartes et des actions possibles entre elles. Ce jeu permet de laisser parler sa créativité. Proposant divers scénarios il est difficile de s'en lasser.

2 Itération 1 : travail personnel réalisé

Lors de cette première itération nous avons réparti le travail en plusieurs rôles : certains s'occupant de l'interface graphique et d'autres du code du jeu. Je me suis penché sur la partie backend du code. Le but de cette itération était de réaliser un jeu simple avec seulement une seule carte de façon à implémenter les fonctionnalités de l'application.

Voici les travaux réalisés

- Créer un plateau de jeu.
- Créer des cartes et un paquet de cartes ainsi que certaines méthodes permettant de les manipuler.
- Les méthodes permettant de commencer et de quitter une partie.

J'ai ainsi réalisé entièrement ou partiellement les classes suivantes

- Classe `Jeu.java`
Elle contient le tableau des cases (plateau contenant les cartes découvertes) ainsi que le paquet de cartes.
- Classe `CarteObjet.java`
Elle implémente l'interface `Carte.java` Elle correspond à un type de carte spécifique qui s'assemble deux à deux en fonction de la somme de leur numéro et de leur couleur.
- Classe `CarteCode.java`
Elle correspond à un type de carte spécifique qui requiert un code.