



Technologie Objet - Projet Long
Développement d'une application Unlock
Rapport itération 2

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'écape 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 2 : travail personnel réalisé

Lors de cette seconde itération nous avons tenté de réaliser un tutoriel pour notre jeu une manière d'à la fois présenter le jeu et aussi d'avoir une implémentation plutôt simple. Nous avons réparti le travail entre les user stories, le code backend et l'interface graphique. Je me suis penché plus sur le backend et un peu sur l'interface graphique.

Voici les travaux réalisés

- Créer une classe `Tuto` afin de mettre en place le tutoriel.
- Créer des cartes et un paquet de cartes ainsi que certaines méthodes permettant de les manipuler.
- Les méthodes permettant de commencer, de quitter une partie et de saisir le code final.

J'ai ainsi réalisé entièrement les classes suivantes :

- Classe `Tuto.java`
C'est la classe du jeu tutoriel avec ses cartes propres.
- Classe `UnlockSwingTuto.java`
Elle implémente l'interface graphique du tutoriel.
- Ajout dans les classes `Carte*.java`
J'ai ajouté le nom des fichiers images correspondant aux Cartes dans leurs attributs.
- Ajout des fichiers images `img*.png`
J'ai ajouté les fichiers images des cartes du tutoriel (dos et face) dans le package. La partie débute avec le lieu face ouverte et toutes les autres cartes face cachée.
- Ajout d'une zone de saisie pour le code.
J'ai ajouté une zone de saisie de texte pour saisir le code de fin une fois fini.