

Technologie Objet : Projet long
Développement d'une application Unlock!
Rapport Individuel -Itération 1

Peltier Ilona

Département Sciences du Numérique - Première année
2019-2020

0.1 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.

0.2 Travail réalisé pour l'itération 1

J'étais en charge avec trois autres de mes coéquipiers de coder une version basique du jeu . J'ai ainsi réalisé les classes/interfaces suivantes :

1. Plateau.java
Correspond à l'interface principale
2. Jeu.java
Qui implemente Plateau , donc toutes les actions réalisées dans le jeu
3. Carte.java
Interface qui permet de coder les différents type de cartes.
4. CarteObjet.java
Permet de définir les cartes Objets (rouge et bleu) qu'on va pouvoir combiner pour obtenir une nouvelle carte.
5. CarteCle.java
Permet de définir les cartes clé, pour cette itération on ne s'en servira qu'à la fin pour finir le jeu.