



Technologie objet - Projet long
Développement d'une application Unlock
Rapport individuel - itération 2

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 deuxième itération, nous avons continué de développer le jeu Unlock et plus personnellement l'interface graphique en rajoutant quelques visuels comme un chrono ou des cases permettant d'afficher les différents aspects du jeu. Ainsi lors de cette itération, j'ai réalisé entièrement ou partiellement les classes suivantes:

1. Chrono.java

Qui permet d'initier un chrono, de le mettre en pause, de l'arrêter et de l'afficher sous la forme h/min/s.

2. UnlockSwing.java

Qui correspond à la classe principale pour l'interface graphique.