



Technologie Objet - Projet long  
Développement d'une application Unlock  
*Rapport individuel - Itération 1*

Auteur  
CAZES Noa

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, et à la différence du jeu traditionnel, il est possible de jouer n'importe où au jeu Unlock.

## 2 Travail réalisé pour l'itération 1

Lors de cette première itération, j'étais en charge de l'interface graphique.

Le but de cette itération était de réaliser un jeu simple avec seulement une seule carte, de façon à implémenter les fonctionnalités de base de l'application, telles que :

1. Créer un plateau de jeu simple avec la bibliothèque graphique Swing,
2. Démarrer une partie,
3. Créer une nouvelle partie,
4. Quitter la partie,
5. Saisir le numéro d'une carte.

J'ai ainsi réalisé, entièrement ou partiellement, les classes suivantes :

1. UnlockSwing.java  
Correspond à la classe principale en ce qui concerne l'interface graphique.
2. ActionNouvellePartie.java  
Implémente ActionListener,  
Permet de définir l'action engendrée lors de l'évènement "appuie sur l'item du menu Nouvelle Partie".
3. ActionQuitter.java  
Implémente ActionListener,  
Permet de définir l'action engendrée lors de l'évènement "appuie sur l'item du menu Quitter".
4. ActionSaisirCode.java  
Implémente ActionListener,  
Permet de définir l'action engendrée lors de l'évènement "appuie sur l'item du menu Saisir code".
5. SelecCarte.java  
Implémente ActionListener,  
Permet de définir l'action engendrée lors de l'évènement "afficher une carte sur le plateau".