

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

Auteur  
Baptiste Paoli

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 la partie code du jeu.

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,
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. CarteCode.java  
Implémente la classe Carte.java,  
Permet de définir les cartes de type code et de les manipuler.
2. CarteObjet.java  
Implémente la classe Carte.java,  
Permet de définir les cartes de type objet et de les manipuler.
3. Plateau.java  
Interface permettant de définir le plateau de jeu et de lancer la partie.
4. Jeu.java  
Implémente la classe Plateau.java