

Technologie Objet - Projet Long

Développement de l'application Unlock

Rapport itération 3

Thomas Duthoit 1SN-D

Département Sciences du Numérique - Première année
2019-2020

1 Objectif général du projet

L'objectif est de développer une application permettant de lancer une partie de *Unlock*, un jeu qui se base sur des résolutions d'énigmes dans une limite de temps. Ce jeu peut se jouer seul ou à plusieurs et est destiné à quiconque souhaite s'amuser et entretenir son esprit logique.

2 Travail réalisé

Nous nous sommes répartis le travail de la manière suivante :

- Certains sur l'aspect code du jeu. Relations entre objets.
- D'autres sur l'aspect graphique du jeu avec la bibliothèque Swing.

Durant cette itération finale, nous nous sommes focalisé sur les petits détails essentiels au bon fonctionnement du jeu.

Etant en charge de l'aspect code du jeu, voici ce que j'ai réalisé, entièrement ou partiellement, durant la troisième itération :

- Tuto.java
Implémente l'interface Plateau.
 - Ajout d'un attribut fenetreChrono pour pouvoir accéder au chrono en temps réel afin de gérer les pénalités et le score)
 - Rajout de messages guidant l'utilisateur (message d'erreur sur un code tapé, message de fin du jeu (gagné/perdu + affichage du score/chrono)
 - Ajout de pénalités de 15 secondes lorsque le joueur clique sur une carte qu'il ne peut pas encore découvrir (Finalement retiré car jugé peu nécessaire)
- Relecture du code
Amélioration de certains détails (redimension des fenêtres, rajout de certains messages ...)
- Regroupement de tous les types de carte dans une seule et même classe Carte.java avec différents constructeurs selon leur type.