
Développement Logiciel - IHM

29/04/2024

OBJECTIFS INITIAUX (Techniques)

- Gérer les clics (Impossible de cliquer sur les cases avec des chiffres en haut, et à gauche)
- Enlever la couleur pour chaque clic, on en a plus besoin
- Ajout d'un sprite pour l'ordonnateur, nécessaire psk les couleurs osef
- Ajout d'un sprite pour les orbes, pas les temples, la couleur pour les temples reste
- Ajout l'enlevage de la couleur sur chaque case passé; sinon ça sera le bordel
- Marquage des cases avec un temple dessus, ajout de l'information sur chaque case, (vérification de si il y a un temple sur chaque case.. basic game logic
- **CREATION DEUXIÈME BRANCHE TESTE**
- Commencement programmation système d'orbe (L'ordonnateur peut en prendre une)
- Commencement programmation échange d'orbe (Si il en a déjà une)
- Commencement programmation donner l'orbe (si l'ordonnateur en a une et pas le temple)
- Programmation écran de victoire
- Nettoyage de tout le code, organisation de la documentation
- Finalisation du niveau 0.
- **MERGE BRANCHE TESTE**

CARACTÉRISTIQUES

Courage! Faire un commit pour chaque objectif atteint, détaillé de manière concise.

DATE LIMITE : 4/05/2024

DATE OPTIMALE : 2/05/2024

GRANDES ÉTAPES

Nettoyage initial, finalisation des bases

Finalisation du niveau 0

(SI BUG PAR RAPPORT A AFFICHAGE ; REGARDER

```
// Chemin vers le fichier
File position = new File( pathname: "C:\\Users\\TEMP.DINFO\\Downloads\\SAE-ORDONNATEUR-main\\SAE-ORDONNATEUR-main\\position.
```