UNIVERSITÉ LAVAL

Introduction à la programmation

IFT-1004



Travail pratique #4

Un jeu de dames avec interface graphique

(Rapport écrit)

Travail remis à :

M. Pascal GERMAIN

Travail effectué par :

Ariane Fiset (111 236 136)

Pascal de Le Rue (111 187 065)

Session été 2020

Remis le 26 juillet 2020

# 4.1 Fonctionnalités obligatoires

Lors de la première partie du travail pratique, soit la partie nous avons fait plusieurs choix afin d’obtenir un jeu fonctionnel en tout temps. De plus, ce jeu comporte des fonctionnalités qui facilite son utilisation, tel que des boutons ou des zones de textes. Les fonctionnalités du code ont été fait de la façon suivante :

Les pièces peuvent être déplacer sur le damier : afin de pouvoir effectuer cette fonctionnalité, nous avons….

Les déplacements invalides ne sont pas acceptés : pour cette fonctionnalité, nous avons ajouté … à notre code.

On peut choisir une nouvelle pièce source après un mouvement invalide :

Si une prise est possible, elle est obligatoire :

Les prises multiples sont gérées correctement :

Le tour des joueurs est alterné correctement :

On peut créer une nouvelle partie :

On peut quitter le jeu : Il nous a été possible d’ajouter cette fonctionnalité en ajoutant un bouton à la fenêtre. Ce bouton effectue donc la fermeture de la fenêtre.

Une rétroaction est donnée à l’utilisateur (messages) : Cette fonctionnalité a été ajouter à l’aide d’un texte (Label) et affichant ce que le code ‘Partie’ retournait dans la console.

Affiche la couleur du joueur qui doit faire un déplacement (tour courant) : Cette affichage a été créer un peu de la même façon que la rétroaction, mais, cette fois-ci,

Finalement, nous avons aussi garder dans notre code la représentation du jeu dans la console. Ceci nous a permis de visualiser ce qui se passait en temps et lieux dans le code afin de synchroniser parfaitement l’interface graphique avec le jeu.

# 4.2 Fonctionnalités optionnelles

Dans ce travail pratique, nous avons choisi les fonctionnalités ainsi que la façon de les résoudre suivante :