

---

## Rapport « Zombie Dice »

---

### Le jeu :

Zombie Dice est un jeu de société type " jeu d'apéro ", où le but est de lancer des dés spéciaux (il y a 13 dés au total dans le gobelet), jusqu'à obtenir 13 cerveaux. Une fois qu'un joueur a atteint (ou dépassé) ce score, un dernier tour est effectué et la personne ayant le plus de cerveaux à la fin est désigné vainqueur.

### Choses faites :

#### Interface 1 – Accueil et configuration

- Un titre
- Choisir le nombre de joueurs
  - o Permettre de rentrer les noms pour chaque joueur
- Choisir la difficulté
- Un bouton pour commencer le jeu

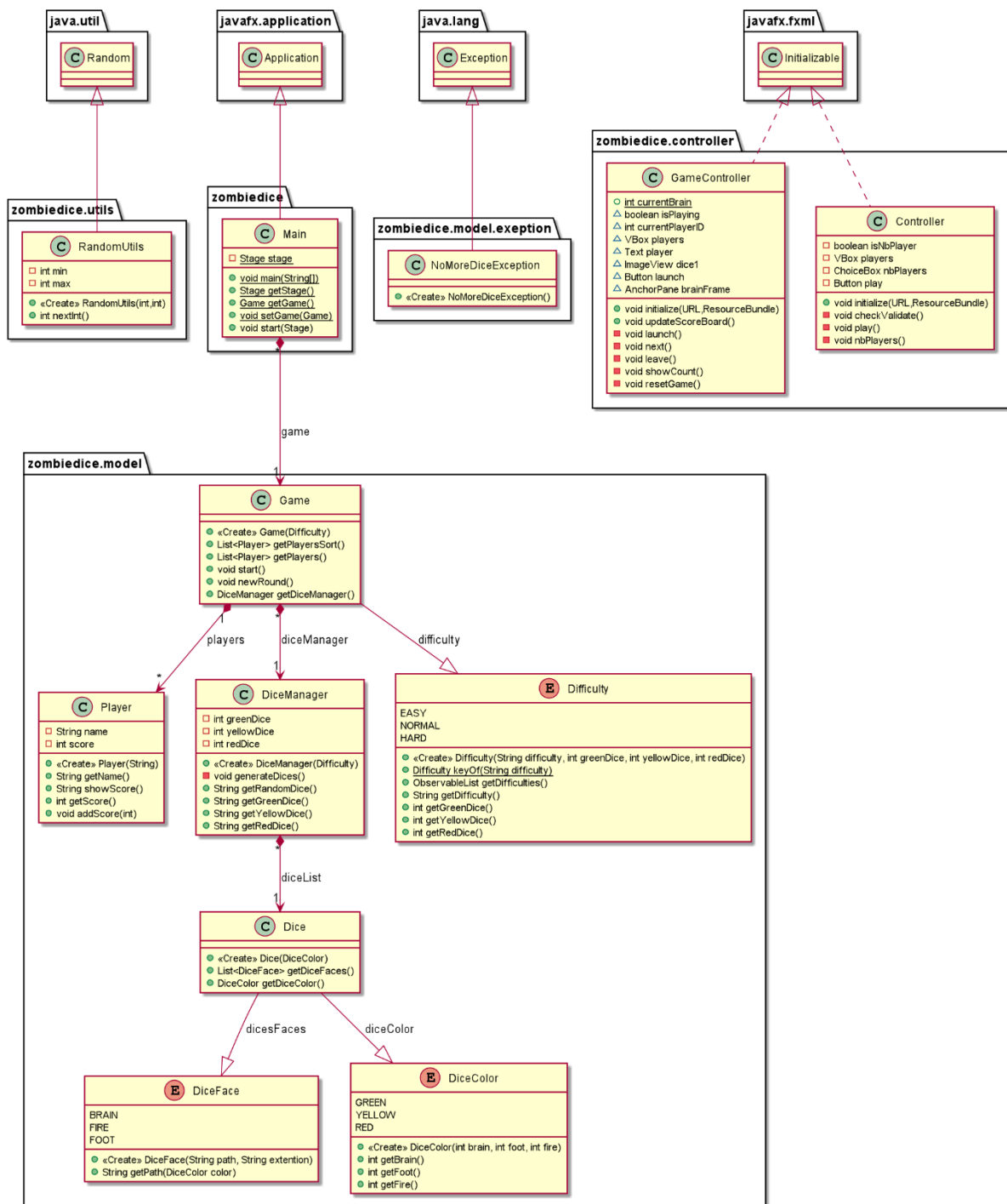
#### Interface 2 – Le jeu

- Afficher les cerveaux déjà acquis dans les tous précédents (scores)
- Afficher les dés tirés et leur couleur
- Afficher le résultat des 3 dés
- Utiliser des images pour représenter les cerveaux / empreintes / fusils à pompe
- Bouton pour tirer les dés
- Traitement automatique des dés cerveaux et fusils à pompe
- Un bouton pour finir son tour
- Une fin automatique quand il y a 3 fusils à pompe
- Pouvoir jouer une nouvelle partie

#### Interface 3 – Scores et statistiques (interface 2)

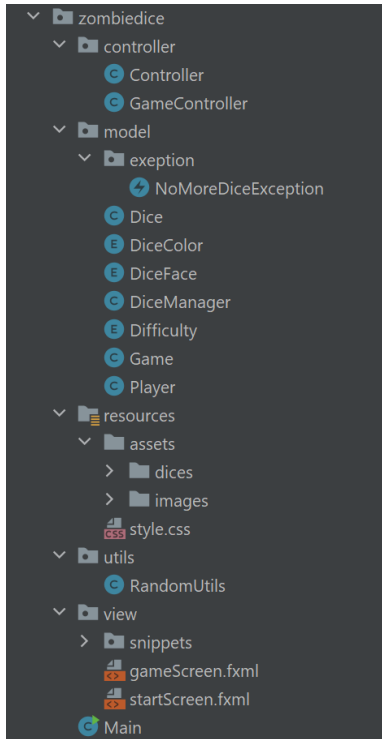
- Ecran de score qui affiche le score de chacun
- Classer les joueurs du premier au dernier automatiquement

## Diagramme de classe :



## Hierarchie MVC :

J'ai décidé de mettre en place le célèbre design patterns « MVC », qui permet d'organiser le code source pour séparer la logique en trois packages distincts (**model**, **view**, **controller**).



**controller** : ce package concerne des classes qui mettent en relation les **view** avec les **model**

**model** : ce package concerne la gestion des données, leurs modélisation et accessibilité.

resources : ce package concerne les images et styles

utils : ce package concerne les classes utilitaires (réutilisés)

**view** : ce package concerne l'affichage (.fxml)

## Conclusion :

Ce projet m'a permis d'appréhender la bibliothèque JavaFX afin de créer des interfaces utilisateurs. De mettre en pratique le design patterns « MVC », et d'utiliser SceneBuilder.

## Informations complémentaires :

OS : Windows

Java SDK version : 15

Lib JavaFX version : 11.0.2

Environnement de développement : IntelliJ IDEA

SceneBuilder version : 9.0.1

Versioning : Git & GitHub