

Documentation Technique

19 MAI

Projet AKARI 2024

Créé par : MARTINEZ Quentin



BLAGNAC

Table des matières

I.	Introduction	3
II.	Fonctionnalités de l'application	3

I. Introduction

Ce document technique accompagne le projet Akari, un jeu développé en JavaFX basé sur le concept du jeu de puzzle du même nom. Akari, signifiant « lumière » en japonais, propose aux joueurs de résoudre des grilles où des ampoules doivent éclairer toutes les cases blanches en respectant des règles spécifiques tels que des cases numérotées ou encore des murs. Vous y retrouverez dans ce document les options développées, ainsi que les étapes bonus effectués.

II. Fonctionnalités de l'application

Dans un premier temps je vais exposer les différentes fonctionnalités principales qui était demandé, il s'agit ainsi de l'application minimale :

- Montrer explicitement si les cases contiennent des murs, des lampes, si elles sont éclairées ou non, s'il y a une contrainte numérique sur un mur
- Montrer à l'utilisateur s'il fait une erreur
- Ne pas permettre de cliquer sur un mur
- Savoir quand la partie est gagnée

Je vais ainsi exposer les fonctionnalités supplémentaires que j'ai codé dans mon application qui sont :

- Pouvoir marquer des cases pour aider à la réflexion avec un clic droit sur une cellule (et pouvoir retirer les marques)
- Permettre de faire plusieurs parties à la suite
- Compter et afficher un score
- Permettre de lire un fichier de grille sur mon ordinateur
- Permettre de jouer sur des grilles de tailles différentes
- Mettre un son lors de la victoire du joueur
- Ne pas permettre au joueur d'utiliser à nouveau les lumières après une victoire pour éviter une triche sur le score
- Voir le score lorsque le joueur veut quitter l'application à partir d'une grille