Projet A : Scrabble

Java

Par Hervé Kay

Java

Projet A : Scrabble

Instant Dico : Le Scrabble

Crée en 1931, le Scrabble est aujourd’hui le plus populaire au monde. Pourtant son créateur, l’architecte New-Yorkais Alfred Mosher Butts l’avait nommé premièrement « Lexiko », avant de le changer « Alph », « It », et enfin « Scrabble ».

**Le Scrabble est un jeu de société où l’objectif est de cumuler le plus de points, en plaçant des mots sur une grille grâce à des lettres tirés au hasard.**

Liste de fonctionnalité :

* Permettre de savoir combien de « Lettres » il reste dans le jeu
* Assimiler des points différents aux lettres (comme le scrabble)
* De tirer des lettres au hasard pour remplir la « main » du joueur
* En fonction du mot trouvé, inscrire un score pour l’utilisateur
* Donner à la fin de la partie le score
* Choisir dès le début un thème (pays, animaux ou autre
  + Vous aurez donc enregistré une liste de « mots » au préalable »
  + Il faudra vérifier que le mot écrit est dans la liste pour le valider
* Présentation graphique

Rapport détaillé

La fonction *Placerdeslettres()* place les lettres dans un tableaux factices

La fonction *motSecondaire()* recherche si des mots sont formés par le placement des mots

La fonction *presenceLettres()*

La fonction *touch()* recherche si le mot placé et soit au milieu soit touche une autre lettre dans le tableau

La fonction *formationMotPrincipale()* permet la formation du mot posé par l’utilisateur

La fonction *Deroulementdelapartie()* gère la

La fonction *Miseajour()* met à jour la fenêtre.

La fonction *saisirTexte()* crée une fenêtre avec un champ où il faut écrire le mot voulu

La fonction *infoNouveauJoueur()* Crée une boite de dialogue affichant le nom du nouveau joueur

La fonction *Changerchevalet()* change les lettre du chevalet en fonction du joueur.

Spécification fonctionnelle

Le programme demande en premier le nombre de joueur pour la partie qui se lancera en fonction du nombre (4 Joueurs maximum).

La partie se lance et affiche une boite d’information : « C’est au tour du joueur 1 ». Le joueur aura alors le choix entre plusieurs actions : il pourra soit poser des lettres, passer son tour, ou remplacer ses lettres.

Si le joueur tente de placer un mot, son mot sera formé dans un tableau factice où

Si tous les joueurs passent leurs tours, alors, la partie est terminée.

