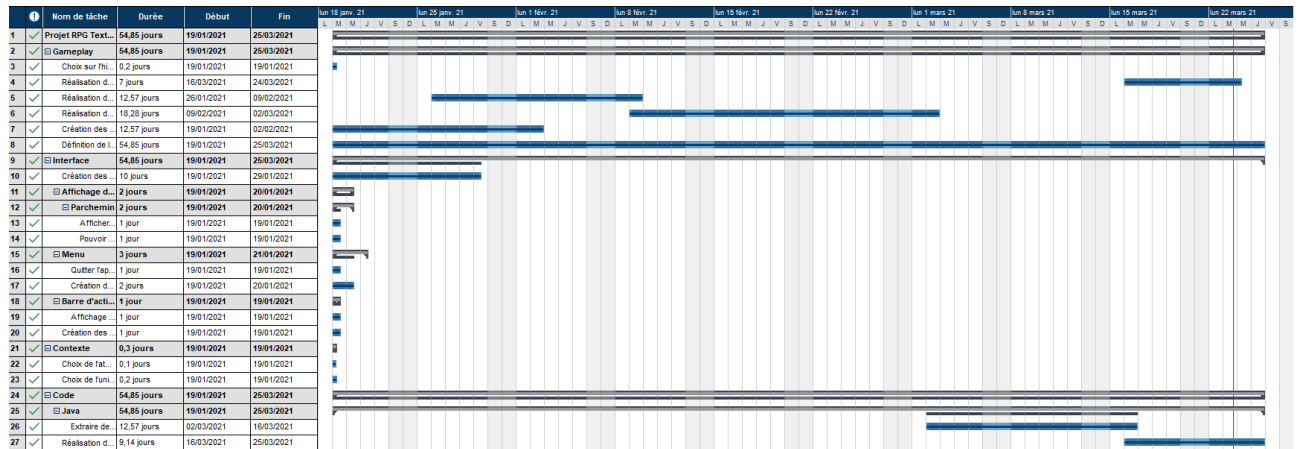


PROJET RPG TEXTUEL



1	GAMEPLAY	3
1.1	CHOIX SUR L'HISTOIRE	3
1.2	RÉALISATION DU SYSTÈME DE TOUR PAR TOUR	3
1.3	RÉALISATION DES COMPÉTENCES	3
1.4	RÉALISATION DES ÉQUIPEMENTS	3
1.5	CRÉATION DES MONSTRES	3
1.6	DÉFINITION DE L'INDIVIDU	3
2	INTERFACE	3
2.1	CRÉATION DES BOUTONS	3
2.2	AFFICHAGE DE L'HISTOIRE	3
2.2.1	PARCHEMIN	3
2.3	MENU	3
2.3.1	QUITTER L'APPLICATION	3
2.3.2	CRÉATION DU MENU PRINCIPAL	3
2.4	BARRE D'ACTION	3
2.4.1	AFFICHAGE DES COMPÉTENCES	3
2.5	CRÉATION DES IMAGES	3
3	CONTEXTE	3
3.1	CHOIX DE L'ATMOSPHÈRE	3
3.2	CHOIX DE L'UNIVERS	3

4	CODE	4
4.1		JAVA4
4.1.1	EXTRAIRE DES INFORMATIONS DE DOCUMENTS	4
4.2		RÉALISATION DE LA SÉRIALISATION4

1 GAMEPLAY

1.1 CHOIX SUR L'HISTOIRE

1.2 RéALISATION DU SYSTÈME DE TOUR PAR TOUR

1.3 RéALISATION DES COMPÉTENCES

1.4 RéALISATION DES ÉQUIPEMENTS

1.5 CRÉATION DES MONSTRES

1.6 DÉFINITION DE L'INDIVIDU

2 INTERFACE

2.1 CRÉATION DES BOUTONS

2.2 AFFICHAGE DE L'HISTOIRE

2.2.1 PARCHEMIN

2.2.1.1 AFFICHER L'HISTOIRE AU FUR ET À MESURE

2.2.1.2 POUVOIR TOUT RELIRE

2.3 MENU

2.3.1 QUITTER L'APPLICATION

2.3.2 CRÉATION DU MENU PRINCIPAL

2.4 BARRE D'ACTION

2.4.1 AFFICHAGE DES COMPÉTENCES

2.5 CRÉATION DES IMAGES

3 CONTEXTE

3.1 CHOIX DE L'ATMOSPHÈRE

3.2 CHOIX DE L'UNIVERS

4 CODE

4.1 JAVA

4.1.1 EXTRAIRE DES INFORMATIONS DE DOCUMENTS

4.2 RéALISATION DE LA SéRIALISATION
