

## Documentation sur l'interface graphique

Une notion java travaillée au cours de ce projet est l'interface graphique

Pour ce projet on a utilisé la librairie javax.Swing. Cette librairie propose de nombreux composants graphique. Nous avons utilisé les suivants:

- JFrame
- JPanel
- JLabel
- JButton
- JScrollPane
- JTextArea

Pour compléter cette librairie on utilise également la librairie java.awt notamment pour:

- les couleurs
- les polices d'écritures
- les listeners pour les JButton
- les images de fonds

Les imports et utilisations de ces librairies se trouvent dans les classes

- BarreAction (Extension de JPanel)
- ChoixClasse (Extension de JPanel)
- EcranDefaite (Extension de JPanel)
- EcranJeu (Extension de JPanel)
- EcranVictoire(Extension de JPanel)
- Fenetre (Extension de JFrame)
- ImagePanel (Extension de JPanel ayant une image en arrière-plan)
- MenuPrincipal (Extension de JPanel)
- PanneauAdv (Extension de JPanel)
- Parchemin (Extension de JScrollPane)
- StatAdv (Extension de ImagePanel)

L'interaction avec l'utilisateur se fait principalement via des boutons équipés d'un ActionListener de la librairie java.awt.ActionListener afin d'effectuer les actions comme passer d'un écran à un autre, effectuer un tour de combat ou quitter la fenêtre.

EcranJeu est composé de plusieurs JPanel qui sont disposés en utilisant un BorderLayout, cela semblait adapté car il ne contient que 3 gros JPanels dont les positions étaient facilement exprimables avec les constantes offertes par ce layout (NORTH, SOUTH, WEST, EAST). Les autres extensions de JPanel ont des composants placés via la méthode setBounds() pour leur donner des emplacements précis.

Tous ces JPanel n'utilisent qu'une Fenetre (extension de JFrame) qui va, au besoin, changer entre MenuPrincipal, EcranJeu, EcranVictoire et EcranDefaite via ses méthodes en fonction de l'état du jeu et des actions de l'utilisateur.