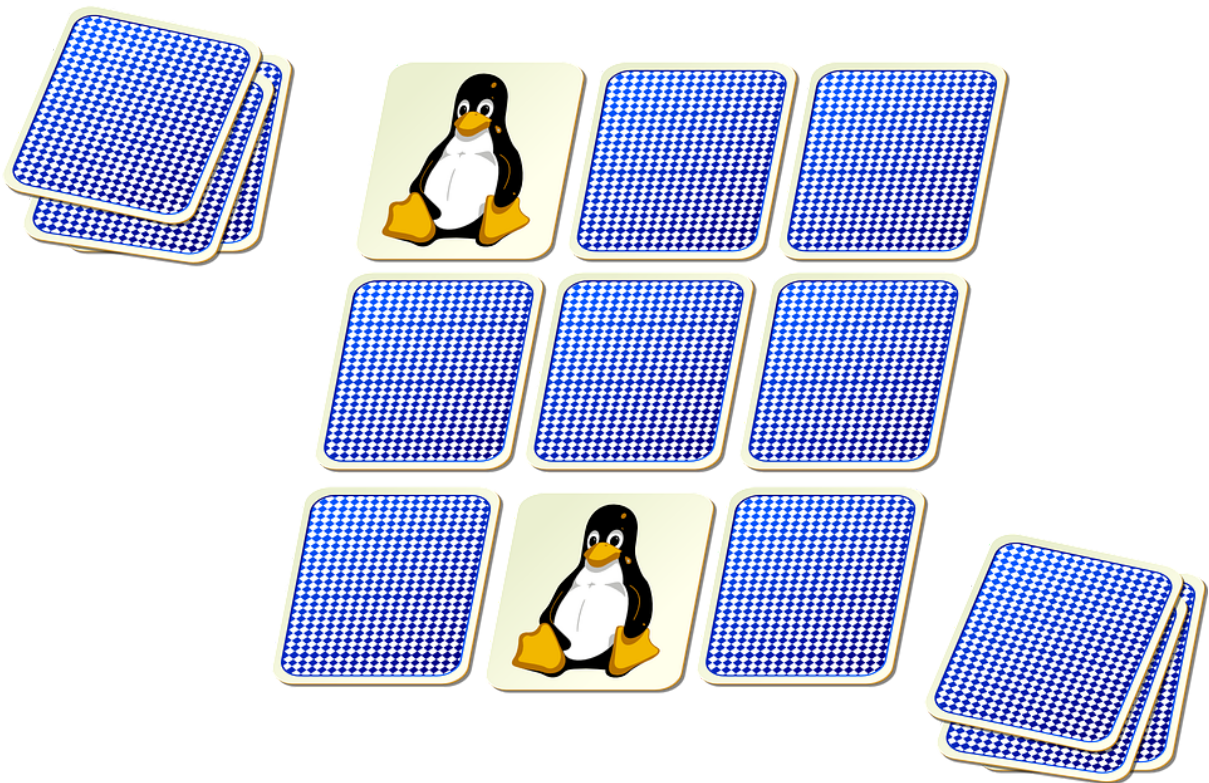


# *Documentation application Memory JAVAFX*



Présentation :

Le but de ce projet a été de découvrir le javaFX. Pour cela nous avons réalisé un memory avec diverses fonctionnalités (changement de style, de carte, de niveau).

Architecture du programme :

Le projet est constitué de 3 fichiers :

- memory/models/Player : gestion des joueurs avec l'affichage des infos
- memory/models/Manager : gestion du déroulement de la partie
- memory/Main : gestion affichage, plateau et partie

Dans main, createUserFields permet d'afficher les paramètres d'une partie (joueur, difficulté, style...).

CreateContent correspond à la page de jeu avec les cartes et les fonctionnalités liées au jeu. A l'intérieur se trouve la classe Tile qui correspond aux cartes et gère elle-même les événements de clique sur ces Tiles et fait appel au Manager pour réaliser certaines actions.

Les images des Tiles sont chargées via une API d'images, l'image des bombes se trouve dans le dossier memory/img.

Le code est commenté de sorte à pouvoir le reprendre afin d'apporter des améliorations.

Le dossier training comporte les 3 exercices de découverte.

Le dossier documentation comporte toute la documentation du projet.

Pour versionner ce projet nous avons utilisé github :

[https://github.com/StevenGrl/Memory\\_game\\_JAVAFX.git](https://github.com/StevenGrl/Memory_game_JAVAFX.git)