



# Projet TOB : Cluedo

## Rapport de l'itération 3

Xu Thierry

Département Sciences du Numérique - Première année  
2021-2022

## 1 Travail réalisé

Pour cette dernière itération, j'ai continué à améliorer l'interface graphique du plateau de jeu. Cette dernière est instanciée dans une classe `BoardPanel` qui hérite de `JPanel`, qui sera elle-même appelée par la classe `GUI`. Les murs ont été ajoutés sur le plateau pour pouvoir bien séparer visuellement un couloir d'une salle. De plus, les zones entre une salle et un couloir sans mur correspondent donc à une porte. Pour cela, 8 autres types de cases ont été ajoutés pour correspondre aux 8 positions des murs. La méthode `creerPlateau` de la classe `Plateau` qui, comme son nom l'indique crée le plateau de jeu, permet également de rendre en surbrillance les cases dont l'attribut "surbrillance" est vraie, c'est le cas notamment pour les cases accessibles par le joueur. Pour pouvoir afficher un pion sur une case, il a fallu ajouter un attribut "pion" à la classe `Personnage` pour pouvoir récupérer l'image du pion avec par exemple une méthode `getPion()`, et ainsi superposer l'image d'un pion et de la case. Le constructeur de la classe `Personnage`, ainsi que des méthodes d'autres classes ont également dû être modifiées pour s'adapter aux méthodes pour l'affichage. La figure suivante correspond à l'affichage retourné lorsque l'on lance la méthode principale de la classe `BoardPanel`.

