

Rapport de projet IHM :

Explication succincte de la hiérarchie de votre archive :

1. le projet est organisé sous le modèle MVC.

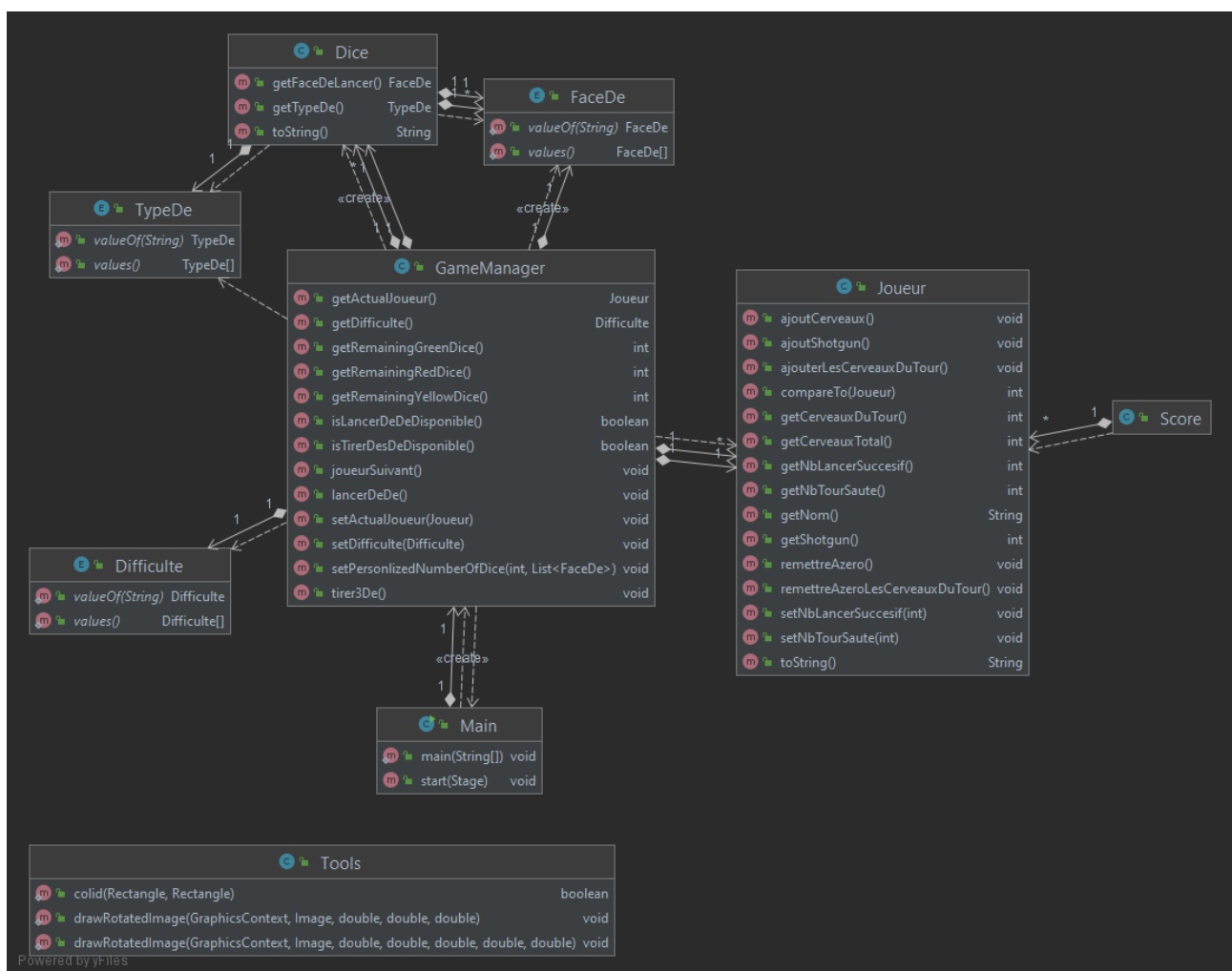
fonctionnalité réalisé :

- titre OK
- Nombre de joueur OK
- Choix de la difficulté OK
- Choix du nombre de dé de chaque type à mettre dans le gobelet OK
- Dé des extensions NOK
- Dé personnalisé NOK
- Bouton pour commencer à jouer OK
- Sur le canvas:
 - Afficher les cerveaux déjà acquis dans les tours précédent OK
 - Afficher les dés qui ont été tirés du gobelet (et leur couleur) OK
 - Afficher le résultat des 3 dé OK
 - Utiliser des images pour représenter les cerveaux / empreintes / fusils à pompe et tous les autres éléments disposés sur le canvas OK
- Ajouter un bouton pour tirer des dés et un autre pour les jeter OU un seul bouton qui fait les deux à la suite OK
- Un traitement automatique des dés cerveaux et fusils à pompe OK
- Un bouton pour finir sont tour OK
- Une fin du tour automatique lorsqu'il n'y a plus de moyen de continuer(3 fusils à pompe, par exemple) OK
- Un écran des score qui affiche le score de chacun et qui classes les joueurs par ordre du premier au dernier OK
- Des statistiques (nombre de lancers successifs sans fusils à pompe par joueur) OK
- Un leaderboard permanent, avec les plus haut scores et le nombre de tours associé. OK

détail des fonctionnalité :

- Leaderboard permanent : lorsque le joueur affiche la liste des scores il peut enregistrer la liste des scores dans un fichier ou afficher la liste des score contenu dans un fichier.
- Affichage des dé qui ont été tirés du gobelet : Une animation est déclenché lors de l'affichage des dé.
- Choix du nombre de dé de chaque type à mettre dans le gobelet : Les joueurs peuvent choisir le nombre de dé de chaque type à mettre dans le gobelet en choisissant la difficulté personnalisée.

Diagramme de classe :



La classe Score permet de stocker les score des différents joueur sous forme de fichier en implémentant Serializable.

La classe Dice est la représentation d'un dé qui possède une liste de face et dont on peut jeter pour obtenir une face.

La classe Difficulte est une énumération des difficultés disponibles.

La classe Tools est une classe contenant des méthodes outils pour un canvas.

La classe FaceDe est une énumération des faces des Dé

La classe GameManager centralise tous les éléments du jeu avec les joueurs les dés et permet de passer au joueur suivant

La classe Joueur est la représentation d'un joueur avec toutes ces informations son nom, etc..

La classe Main contient juste les méthodes pour lancer l'application.

La classe TypeDe est une énumération elle contient tous les types de dé disponibles.