

Preuves JFX WILHEM LABONNE

Documents :

Je sais concevoir un diagramme UML intégrant des notions de qualité et correspondant exactement à l'application que j'ai à développer :

Oui, voir Documents/Diagramme de Classes.svg

Je sais décrire un diagramme UML en mettant en valeur et en justifier les éléments essentiels :

Oui, voir Documents/Description du diagramme de classes.pdf

Je sais documenter mon code et en générer la documentation :

Oui, voir ensemble du projet et Documents/JavaDoc

Je sais décrire le contexte de mon application, pour que n'importe qui soit capable de comprendre à quoi elle sert :

Oui, voir Documents/Contexte.pdf

Je sais faire une diagramme de cas d'utilisation pour mettre en avant les différentes fonctionnalités de mon application :

Oui, voir Documents/Diagramme de cas d'utilisation .mdj

Code :

Je maîtrise les règles de nommage Java :

Oui, voir l'ensemble du code

Je sais binder bidirectionnellement deux propriétés JavaFX :

Non utilisé

Je sais binder unidirectionnellement deux propriétés JavaFX :

Oui , voir Jeu/src/vues/FenetreDeJeu.java ligne 129 et Jeu/src/Utils/Timer.java ligne 24

Je sais coder une classe Java en respectant des contraintes de qualité de lecture du code :

Oui, voir Jeu/src/Utils/Carte.java

Je sais contraindre les éléments de ma vue avec du binding FXML :

Oui, voir Jeu/rsrc/FXML/FenetreDeJeu.fxml ligne 35 et Jeu/src/vues/FenetreDeJeu.java ligne 29

Je sais définir une CellFactory fabriquant des cellules qui se mettent à jour au changement du modèle :

Oui, voir Jeu/src/vues/End.java ligne 39

Je sais éviter la duplication de code :

Oui, voir Jeu/src/Acteurs/Entity.java (La classe abstraite prend en charge le code qui serait dupliqué lors de l'écriture de classes filles)

Je sais hiérarchiser mes classes pour spécialiser leur comportement :

Oui, voir le package Acteurs et la relation entre Entity et les classes filles, ainsi que leur fonctionnement dans le diagramme de classes

Je sais intercepter des évènements en provenance de la fenêtre JavaFX :

Oui, voir Jeu/src/vues/FenetreDeJeu.fxml ligne 89

Je sais maintenir, dans un projet, une responsabilité unique pour chacune de mes classes :

Nous pensons que oui, voir diagramme de classes. (Exemples : Jeu/src/Utils/Timer.java , Jeu/src/Boucleurs/BoucleurJeu.java)

Je sais gérer la persistance de mon modèle :

Oui, voir le paquet Jeu/src/Persistance ainsi que Jeu/src/Launcher/Main.java et Jeu/src/vues/End.java

Je sais utiliser à mon avantage le polymorphisme :

Oui, voir Jeu/src/modele/Utils/Carte.java ligne 70

Je sais utiliser GIT pour travailler avec mon binôme sur le projet :

Oui, voir <https://github.com/ThomasWILHEM/2A-JFXGame>

Je sais utiliser le type statique adéquat pour mes attributs ou variables :

Oui , voir Jeu/src/Launcher/Main.java ligne 15

Je sais utiliser les différents composants complexes (listes, combo,...) que me propose JavaFX.

Oui, voir Jeu/src/modele/Utils/Carte.java ligne 26

Je sais utiliser les lambda-expression :

Oui, voir Jeu/src/modele/Utils/Carte.java ligne 46

Je sais utiliser les listes observables de JavaFX :

Oui, voir Jeu/src/modele/Utils/Carte.java ligne 26

Je sais utiliser un convertisseur lors d'un bind entre deux propriétés JavaFX :

Non utilisé

Je sais utiliser un fichier CSS pour styler mon application JavaFX :

Oui , voir Jeu/rsrc/FXML/CSS/Game.css

Je sais utiliser un formateur lors d'un bind entre deux propriétés JavaFX :

Non utilisé

Je sais développer un jeu en JavaFX en utilisant FXML :

Nous pensons que oui, voir l'intégralité du projet.

Je sais intégrer, à bon escient, dans mon jeu, une boucle temporelle observable :

Oui, voir le déplacement des gardes lors du jeu.