

**Rapport intermédiaire sur le projet à rendre pour le vendredi 1<sup>er</sup> avril 2022**

Le rapport est un travail personnel. Le programme peut être réalisé seul ou en binôme  
Le rapport sera un fichier .pdf avec comme nom, votre nom et votre prénom (ex : Dupont\_Pierre.pdf).  
Le programme sera dans une archive Nom\_Prénom.zip ou Nom1\_prénom1\_Nom2\_Prénom2.zip selon le cas.

**La police de caractères à utiliser dans les rapports est de taille 12 maximum.**

**Votre nom et prénom doivent être écrits dans le dossier.**

**Et merci d'indiquer également dans le dossier si le programme a été réalisé en binôme et dans ce cas les nom et prénom de votre binôme.**

**L'archive doit être déposée dans le Filesender. Le lien vers l'archive est à envoyer par mail à votre responsable de TP**

[nadine.cullot@u-bourgogne.fr](mailto:nadine.cullot@u-bourgogne.fr), [elisabeth.gavignet@u-bourgogne.fr](mailto:elisabeth.gavignet@u-bourgogne.fr)  
[richard.genestier@u-bourgogne.fr](mailto:richard.genestier@u-bourgogne.fr), [simon.stephan@iut-dijon.u-bourgogne.fr](mailto:simon.stephan@iut-dijon.u-bourgogne.fr)

**Le travail intermédiaire demandé consiste à implémenter une partie du projet du jeu de memory et à répondre aux questions posées ci-dessous dans le sujet.**

**Il s'agit dans un 1<sup>er</sup> temps de mettre en place dans le projet :**

- les classes « Personnage », « LesPersonnages » étudiées au TD2,
- les classes « Joueur » (question 6 du TP2) et « LesJoueurs » (question 2 du TP3)
- la classe « PlateauJeu » étudiée dans le sujet du TD4.
- la classe « OptionDlg » ou « InitDlg » (interface dans exo3 du TD1, code dans CM4, liaison JFrame dans exo3 du TP4)
- la classe « VisuJoueursDlg » (exo2 du TP4)
- la classe « SaisieJoueurDlg » (exo1 du TP5)
- la classe « VisuPersonnagesDlg » (exo2 du TP5)
- la mise en place de la classe principale « JeuMemory » (interface dans exo1 TD1, implémentation exo3 du TP2), complétée au fur et à mesure des TP (4 et 5).

La rédaction du rapport est personnelle, toute copie sur un autre rapport, ou recopie d'autres documents sera sanctionnée par un zéro aux personnes impliquées. Il ne contiendra pas de code ou très peu, seulement au besoin pour illustrer une explication (il ne la remplace pas).

La note de ce rapport prendra très fortement en compte la qualité de sa rédaction. Soignez la présentation, faites un plan, expliquez avec des phrases rédigées, etc.

Respectez la taille de la fonte d'écriture (12 maximum), ne mettez pas d'image écran trop grande, faites l'arborescence également en fonte 10 points sans oublier les valeurs.

**Questions à rédiger dans le rapport :**

1. Expliquer les attributs que vous avez déclarés dans la classe « JeuMemory » et expliquer également le constructeur de cette classe.
2. Pour la boîte de dialogue « SaisieJoueurDlg »,
  - a. Expliquer son rôle en une phrase.
  - b. Détailler les informations qu'elle reçoit, celles qu'elle renvoie et celles qu'elle utilise (selon les cas), expliquer comment ces informations sont transmises de la boîte de dialogue vers l'application principale ou vice-et-versa. Expliquer le rôle des attributs de la classe et comment sont réalisés les échanges d'informations en illustrant avec votre code.
  - c. Donner sous forme d'une arborescence (complète comme en TD) la description de l'interface.
  - d. Expliquer de façon détaillée mais avec des phrases les événements gérés par la boîte de dialogue.
  - e. Expliquer, en illustrant avec du code, la façon dont est appelée cette boîte de dialogue à partir de la fenêtre principale.
3. Mêmes questions pour la boîte de dialogue « VisuPersonnagesDlg » qui permet la visualisation des personnages gagnés par un joueur.

**Attention : Le code du programme devra être également commenté.**