

Projet long de Technologies Objet

RAPPORT2



Groupe MN-E72

Auteurs:

**Théo Petit
Jules Morata
Thomas Sadurni
Thibault Roux
Nicolas Maignan
Hugo Parmentier
Jean Christophe Wahl**

Présentation du jeu : MONOPOLY est le plus célèbre des jeux de société. Né de l'imagination fertile d'un chômeur durant la Grande Crise aux Etats-Unis, le but du jeu consiste à posséder le plus de propriétés sur le plateau, en essayant de ruiner au maximum les autres joueurs par des opérations immobilières, c'est-à-dire à travers des achats et des ventes de biens immobiliers, ou des paies de taxes et de loyers.

1- Ce qui a été fait

La majorité des fichiers .java est implanté. Nous en ajoutons au fur et à mesure du besoin, en implantant l'interface utilisateur et le plateau dans le fichier

PlateauSwing.java.

La première interface du menu est disponible et le fichier Parte.java peut être lancé, les paramètres sont disponibles et modifiables.

Une archive monopoly.jar présente déjà le travail en swing effectué.

2- Ce qui reste à faire

La majorité du travail à faire réside dans l'interface utilisateur, et la réalisation d'un tour complet, ainsi que la gestion automatique des effets d'une case lorsque le joueur se déplace.

Nous essayons de créer un fichier exécutable pour éviter de lancer le jeu en ligne de commande (ce qui n'est pas simple pour les futurs joueurs sous Windows).

Nous ajouterons une fois ce travail terminé des images et des couleurs au plateau, ou encore des pions aux joueurs.

3- Difficultés rencontrées

- Trouver du temps pour se réunir tous ensemble et travailler en même temps.
- Le Swing et les JLabel.
- Réussir à se projeter dans l'avenir du code.
- Se répartir les tâches.
- Lier le code écrit à l'interface swing, nous avons parfois codé sans penser à l'affichage.