

# Rapport personnel de projet long java Monopoly (version non définitive)

Théo Petit, E72

26 avril 2020

## 1 Introduction

Le projet a pour but d'implémenter une version du Monopoly en langage *java*. Ce rapport présente mon investissement pour ce projet ainsi que des notes personnelles quant aux problèmes rencontrés.

## 2 Au 26 avril 2020

Le principal enjeu est de se mettre tous d'accord et d'aller dans le même sens. Il faut bien expliquer ses choix et savoir les justifier correctement pour avancer.

### 2.1 Stockage des cases et des cartes

Je me suis investi dans le code des cases du plateau et des cartes de jeu. J'ai choisi de formaliser l'approche de l'initialisation de ces données. Nous avons donc créé des fichiers textes constituant les premières ressources du projet avec Thomas Sadurni. Le but est de rester le plus flexible possible sur la façon de stocker les informations.

J'ai ensuite écrit une classe *Fichier.java* permettant de transformer ces fichiers texte en variable java.

### 2.2 Implantation java des cases et des cartes

Ensuite, il fallait créer les classes *Case.java* et *Carte.java* pour pouvoir les utiliser. Nous nous sommes donc mis d'accord sur la forme à utiliser. J'ai ensuite participé au codage de ces classes.

### 2.3 Architecture des fichiers

Un des problèmes que nous avons rencontré était de mettre toutes les classes et les ressources au même endroit. Nous avons donc pris la décision de réarranger l'architecture du projet, ce que j'ai ensuite mis en place sur le dépôt svn.

## 2.4 Objectifs dans les jours suivants

L'idéal serait de bientôt commencer la partie en swing, surtout pour avoir une idée de sa complexité (je manque de vision d'ensemble sur ce point). Ensuite être capable de faire des tests sur toutes nos classes serait un plus.

## 3 Au 10 mai 2020

Les objectifs ont été en partie respectés. Le projet est largement entamé et la première version utilisable devrait arriver dans les prochains jours.

### 3.1 Swing

J'ai commencé à écrire des classes d'affichage en Swing, en commençant d'abord par le menu du jeu, puis par la fenêtre de paramètre. Le gros de la complexité est dans la classe *PlateauSwing.java*, qui contient éléments swing du plateau de jeu. Cette classe sert à afficher les informations disponibles aux joueurs et les éléments d'interaction.

### 3.2 La classe "main"

En pratique, la classe main est la classe *Partie.java*. Cependant, elle ne sert qu'à initialiser l'affichage du menu, le jeu est géré par la classe *PlateauSwing.java* qui va gérer les tours des joueurs et toutes les actions possibles.

### 3.3 Objectifs dans les jours suivants

L'objectif est clairement d'avoir une version utilisable dans les prochains jours. Il s'agira par la suite d'améliorer l'expérience utilisateur (le visuel par exemple).

## 4 Date finale

Le projet est dans une version très aboutie. Nous avons su regrouper nos travaux et fournir un exécutable regroupant la plupart des comportements que nous voulions implémenter. La communication entre le jeu et l'utilisateur est dynamique et compréhensible. Les derniers ajustements ont été un travail sur la cohérence du code et l'interface utilisateur.