

Programmation d'interfaces graphiques

TP 5

2^{ème} année licence informatique et vidéoludisme

Université Paris 8

Suite de “l'énigme des 8 reines”

Question 13:

Ajoutez une zone de texte défilable qui affiche les actions du joueur.

Exemple:

Une reine est placée dans la case (1,2)

Une reine est retirée de la case (4,7)

Indice: Vous pouvez placer une reine dans la case (3,3)

Vérification: La configuration est invalide

Ajoutez une autre zone de texte pour afficher le nombre des reines qu'il reste à placer.

Question 14:

Créez une boîte de dialogue qui s'affiche au clic sur le bouton “réinitialiser”. Celle-ci doit demander la confirmation du joueur avant d'initialiser l'échiquier.

Question 15:

Utilisez une taille dynamique pour tous les widgets afin de les organiser dans une mise en forme libre. Si la fenêtre est redimensionnée, la taille des widgets est mise à jour en conséquence.

Question 16:

Ajoutez une musique de fond qui se déclenche au démarrage de l'application.

Question 17:

Ajoutez un bouton (avec icône) qui permet d'arrêter/déclencher la musique de fond.

Question 18:

Déclenchez un effet sonore chaque fois qu'on change l'état d'une case.

Question 19:

Ajoutez des événements clavier pour vérifier la configuration, réinitialiser l'échiquier, demander un indice, déclencher/arrêter le son.

Question 20: BONUS

La version N reines: Faites une version du jeu où la taille de l'échiquier est fixée par le joueur. A l'exécution, la fenêtre ci-dessous s'affiche pour permettre au joueur de choisir une taille. Vous pouvez utiliser une liste déroulante pour permettre un nombre limité de choix. Exemple: 3x3, 4x4, 5x5, 6x6,, 10x10

note: Ne pas inclure dans les choix un échiquier de 2x2 cases car celui-ci ne permet pas une solution.

Ajoutez un bouton "Jouer" permettant la création de l'échiquier.