Gaillard Victor

Challet Tristan

Preuves Jeu Java FX

Je maîtrise les règles de nommage Java.

Dans Dev/src/model/metier nous avons fait la classe Entite qui respecte les règles de nommage.

Je sais binder bi directionnellement deux propriétés Java FX.  
Dans Dev/src/views/codeBehind le code behind de GameWindow contient un attribute FXML binder bidirectionnellement ligne 34.

Je sais binder uni directionnellement deux propriétés Java FX.  
Dans Dev/src/model/metier nous avons la classe Monde qui contient des attributs DoubleProperty sur la largeur et la hauteur de la fenêtre lignes 30 et 41.

Ces attributs sont bind dans Dev/src/views/codeBehind dans le code behind de la fenetre FXML GameWindow sur la widthProperty et heightProperty du mainPane lignes 24 et 25.

Je sais coder une classe Java en respectant des contraintes de qualité de lecture de code.  
Dans Dev/src/model/metier nous avons fait la classe Entite qui respecte les contraintes avec par exemple les attributs DoubleProperty qui ont leurs getteur/setteur rassemblés.

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

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

Je sais éviter la duplication de code.  
Dans Dec/src/views/codeBehind nous avons le code Behind GameWindow qui contient une méthode createBinding ligne 36. Elle permet de créer un binding sur une Entite.

Je sais hiérarchiser mes classes pour spécialiser leur comportement.

Dans Dev/src/model/deplacement nous avons des interfaces pour les déplacements dans chaque direction. DeplaceurNormal les implémentes et DeplaceurNormalVitesse 1 ou 2 héritent de DeplaceurNormal.

Je sais intercepter des évènements en provenance de la fenêtre Java FX.

Dans Dev/src/model/controls nous avons une classe KeyListener qui permet de récupérer les touches du clavier qui sont appuyées.

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

Je sais gérer la persistance de mon modèle.  
Dans Dev/src/model/data nous avons une classe Stub qui permet de charger le personnage principal ainsi que le coffre.

Je sais utiliser à mon avantage le polymorphisme.

Je sais utiliser GIT pour travailler avec mon binôme sur le projet.  
Nous avons utilisé le GitLab de l’université pour travailler sur le projet.

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

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

Je sais utiliser les lambda-expression.

Je sais utiliser les listes observables de Java FX.  
Dans Dev/src/model/metier nous avons une classe Monde qui contient en attribut ligne 19 une ListProperty des entités.

Je sais utiliser un convertisseur lors d’un bind entre deux propriétés Java FX.

Je sais utiliser un fichier CSS pour styler mon application Java FX.  
Dans Dev/rsrc/fxml/css nous utilisons un fichier style.css.

Je sais utiliser un formateur lors d’un bind entre deux propriétés Java FX.

Je sais développer un jeu en Java FX en utilisant FXML.

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