

Rapport Technique N° 3 – Projet Final JeuMemory

Les actions de transfert de cartes et de bataille

- 1) La hiérarchie de classe permet de gérer les classes en un seul objet ce qui permet une connexion entre elles, ceci grâce à la « méthode execute ».
- 2) La boîte de dialogue « transfert » s'ouvre lorsque l'un des joueurs possède au moins une carte et lorsque le joueur adverse possède toutes les cartes de la même famille « communs » ou « rares ». Cette famille ne doit pas être la préférée du joueur sinon la partie se termine automatiquement et ce même joueur est déclaré gagnant. Dans l'application principale (la classe JeuMemory) les conditions précédemment évoquées doivent être remplies, c'est dans la méthode verfiPersos grâce à un switch case que les conditions sont vérifiées. Si elles sont toutes remplies, la boîte de dialogue s'ouvre et le transfert peut commencer. Dans transfertDlg les différents panneaux sont alors initialisés et la ComboBox est remplie. Une fois le transfert de carte de personnages effectué, la ou les cartes transférées sont alors supprimées du paquet du joueur possédant ces cartes pour les ajouter dans le paquet de l'autre joueur. Ce transfert est géré grâce à la « methode getTransfert » et la « methode execute ».
- 3) La boîte de dialogue « Bataille » s'ouvre lorsqu'un des joueurs possède au moins une carte et lorsque le joueur adverse possède toutes les cartes de la même famille « épiques » ou « légendaires ». Cette famille ne doit pas être la préférée du joueur sinon la partie se termine automatiquement et ce même joueur est déclaré gagnant. Dans l'application principale (la classe JeuMemory), les conditions précédemment évoquées doivent être remplies. C'est dans la méthode verfiPersos (comme pour transfert) grâce à un switch case que les conditions sont vérifiées. Si elles sont toutes remplies la boîte de dialogue s'ouvre et le transfert peut commencer. Dans BatailleDlg les différents composants sont alors initialisés et la JList est remplie. Une fois la bataille de carte de personnages effectuée, la carte avec la plus petite valeur perd, elle est alors supprimée du paquet du joueur possédant cette carte pour l'ajouter dans le paquet de l'autre joueur. Ce transfert est géré grâce à la « methode getBataille » et la « methode execute ».

Application principale

- 1) Attributs et constructeurs

```
private LesPersonnages persos ; // Liste des personnages présents sur le plateau
private LesJoueurs joueurs ; // Liste des joueurs de la partie
private Jeu jeu; // s'occupe du déroulement de la partie et il relie le jeu au plateau
private int l1, c1, l2, c2; // indices des lignes et des colonnes des cartes sélectionnées

public JeuMemory() {
    initComponents();
    this.setExtendedState(JFrame.MAXIMIZED_BOTH);
    this.joueurs = new LesJoueurs(); // crée une instance vide du type LesJoueurs
    this.persos = new LesPersonnages(4); // crée une liste de 4 personnages
```

```

this.jeu = new Jeu(this.persos, this.joueurs, 4);
this.l1 = -1;
this.c1 = -1;
this.l2 = -1;
this.c2 = -1;
Recommencer.setEnabled(false);
Demarrer.setEnabled(true);
Cartes.setEnabled(false);
initPlateau();// pré-affichage du plateau
}

```

- a) Les actions à réaliser avant le démarrage du jeu : il faut au minimum sélectionner deux joueurs dans optionDlg ainsi qu'un niveau de difficulté ou alors créer un joueur et en sélectionner un. Si ses actions ne sont pas effectuées, le panneau édition enverra un message pour dire aux joueurs de compléter ses actions. Sans ça le jeu ne se lance pas.
- b) Si aucune des boîtes de dialogue n'est ouverte le joueur ayant le plus gros score gagne une fois toutes les cartes retournées. Pendant le jeu, il est possible de visualiser les cartes que l'on possède dans l'onglet « visualiser » puis « carte ». Dans le même onglet, on peut voir les informations sur les joueurs avec leur photo de profil, le nom de leur famille préférée, leur score et le nom des cartes acquises. Si le joueur possède toutes les cartes de la famille « commun » ou « rare » et que celle-ci n'est pas sa famille préférée, une boîte de dialogue transferDlg s'ouvre alors, elle permet de transférer une carte du joueur adverse dans son paquet. Bien entendu, le joueur adverse doit au moins avoir une carte. Comme précédemment, si le joueur possède les cartes de la famille « épique » ou « légendaire », une boîte de dialogue s'appelant, cette fois-ci, batailleDlg s'ouvre alors. Une bataille de cartes est alors effectuée avec le joueur adverse sélectionné. La première carte de chaque paquet est alors mise en jeu et celle qui a la plus grande valeur permet à celui qui l'a joué de gagner la carte du perdant. Un bouton « recommencer » est aussi présent pour réinitialiser le jeu pour nous permettre de rejouer.
- c) Si la famille préférée du joueur est de type « commun » et que ce même joueur arrive à obtenir toutes les cartes de famille « commun », le jeu s'arrête : il a alors gagné.