

Contribution

Je me suis occupé de l'interface graphique (les classes 'Img', 'DrawLevel' et 'FirstApp') et j'ai aidé Mounir à faire les différentes méthodes de déplacement comme les méthodes pour sortir/entrer dans un sous-monde, le chainage, l'absorption de boîte et la méthode 'reset'.

Réflexion libre

J'aurai dû créer une classe 'Clavier' qui permet de lire le clavier au lieu de mettre des booléen dans la classe 'DrawLevel', une classe 'Univers' qui contiendrait toutes les méthodes de déplacement possibles, et créer une classe 'Copie' qui permettra de sauvegarder les instances de chaque objet de la classe 'Matrice'. La classe 'Clavier' renverrait la valeur d'un booléen qui correspond à une touche qui est appuyé (get_up() pour savoir si la flèche du haut a été appuyé). La classe 'Univers' contiendrait une pile de matrice qui correspondra aux matrices pères (et aussi grand-père etc....) de la matrice où se trouve le joueur, cette classe aura aussi un tableau de matrice, et aura pour terminer la méthode 'loadlvl(Matrice[] mondes)'. La classe 'Deplacement' comme son nom l'indique aura toutes les méthodes de déplacement que le joueur peut faire (entrer/sortir d'une matrice, qu'une sous-matrice absorbe une boîte/matrice), cette classe aura une instance de 'Univers'.

Retour d'expérience

J'ai bien aimé le projet, ce projet m'a permis de me familiariser avec swing. J'ai toujours du mal avec certain layout, je voulais au début du projet que les boutons qui permettent les déplacements est la même forme que les flèches directionnelles sur le clavier. Malheureusement je n'ai pas réussi à avoir un affichage avec une profondeur de 4 et 1/4 de case de chaque côté, j'avais toujours des carrés blancs au lieu d'avoir l'affichage d'un monde.