

Rapport Pokeddeck

Card : gestion de la carte avec comme caractéristiques le nom, le type, et le health points(hp). Utilisation de l'interface serializable permettant de sauvegarder les cartes dans le fichier « card.txt ».

EventManager : gestion du menu, save qui permettra de sauvegarder la liste des cartes créées ; exit sinon. Utilisation de l'ActionListener, pour savoir d'où vient l'action, on utilise e.getSource().

Pokedeck : le main du jeu pokedeck graphique.

Player :

Ajout de cartes : Utilisation de TextField pour les trois type de cartes ; Les cartes étant stockées dans un ArrayList.

Affichage des cartes : J'utilise un setText en html pour afficher les cartes.

Suppression carte : La suppression d'une carte s'effectue en insérant le numéro de la carte dans le textfield, puis en cliquant sur le bouton OK qui ouvre une fenêtre de message confirmant la suppression.

Modification cartes : Modification de cartes s'effectue en insérant dans le textfield le numéro de la carte à modifier, de même que pour l'ajout, une fenêtre de confirmation s'affiche indiquant la suppression de la carte concernée.

Vue : vue graphique.