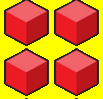


1. Introduction

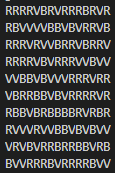
Le SameGame est un jeu en grille (15 par 10 dans notre cas) constitué de 3 boules de couleurs différentes : rouge, bleue et vert. Le but est de vider la grille jusqu’à qu’on ne puisse plus faire de groupes de boules de même couleur. Lorsqu’on survole un groupe de boules similaires, il est mis en évidence en fond jaune.

La stratégie la plus logique dans ce jeu est de faire des groupes de boules le plus grand possible car plus le groupe de boules est grand plus on gagne des points (le nombre de points est équivalent à (boules-1) ^2).

# Fonctionnalités du jeu

Le jeu commence avec le Main qui lance la classe Menu sui consiste à lancer la fenêtre qui affiche le menu du jeu

C’est la classe ActionMenu qui gère toutes les actions disponibles sur le Menu. On a utilisé l’interface MouseListener qui nous a permis de faire les actions au clique grâce aux coordonnées des boutons par rapport à la fenêtre. Lorsqu’on choisit « Grille Aléatoire » cela lance la méthode aléa de la classe TabAlea qui permet d’initialiser la grille aléatoire de boules. On utilise un objet de la classe Random qui choisit un nombre aléatoire entre 0 et 3 et on l’applique à une variable integer. Lorsque cette variable est égale à 0 il place un R dans le tableau, un B lorsqu’elle est égale à 1 et un V lorsqu’elle est égale à 2. Cette méthode renvoie donc le tableau initialisé avec des couleurs aléatoires comme ci-dessous



Au contraire la méthode choix de la classe TabChoix permet de choisir la grille que vous voulez à partir d’un fichier .txt si ce fichier est constitué de caractères R B V en 15 par 10. La méthode récupère le fichier, le décortique ligne par ligne et décortique la ligne caractère par caractères. On met alors