

# *RÉALISATION D'APPLICATION (2020)*

## *Itération 4*

### *Groupe 2*

03 DÉCEMBRE 2018

## 1 7.42 TIME OUT

### 1.1 7.42.0

On appelle la fonction dans la classe GameView dans la méthode update on code la méthode dans GameModel Au lieu d'utiliser le temps on compte le nombre de rooms

```
public void timeOut(){
    if(pastRooms.size()==20) {
        gameView.show("Time ouuuuuuuutt\n");
        interpretCommandString("quit");
    }
}
```

## 2 7.43

Il est relativement facile d'implémenter cette fonctionnalité, en effet, depuis notre fichier **RoomData.csv**, chaque salle de jeu possède l'information de sortie, vous pouvez le voir comme un graph orienté.

Par exemple, nous pouvons rendre la salle vestiaire comme une salle couloir à sens unique, vous pouvez accéder à la salle vestiaire via la porte de la salle de repos, mais la salle de vestiaire n'a qu'une seule porte qui mène à l'aile droite, enfin l'aile droite ne possède pas de porte qui permet d'y retourner.

```
vestiaire,in the change room,img/hallway.gif
south,aile_droite
NONE
aile_droite,in the right wing,img/outside.gif
west,hall,east,cuisine,south,dock2
NONE
```

## 3 7.44 beamer

Pour cette fonctionnalité, j'ai décidé d'implémenter tout d'abord beamer

cargo1,in the cargo1,img/courtyard.gif  
north,cargo2,south,aile\_gauche,east,rest  
beamer,there is a beamer on the ground,1.0