

## RAPPORT ILE INTERDITE - POGL

Pour ce projet, nous n'avons emprunté aucuns fichiers ou morceaux de code déjà existant si ce n'est les morceaux de codes fournis en TP/TD et le fichier Conway fourni par le prof. Il est construit selon l'architecture Modèle-Vue-Contrôleur.

Nous avons également parfois pu reprendre certains bouts de codes sur stackoverflow ou autres forums.

### **Partie 1 : On va se la couler douce**

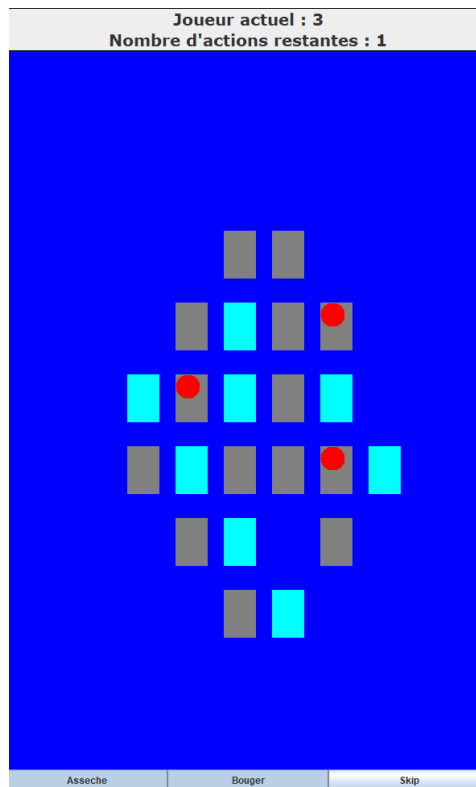
Pour tenter de bien comprendre le code qui nous a été donné, nous avons décidé, chacun de notre côté, de faire la première partie. Celle-ci n'a pas posé de problème et nous l'avons tous les deux finis sans difficulté.

Pour la représentation graphique des zones de l'île, nous avons utilisé le fichier Conway comme base et avons créé une grille de 'zones' taille 6x6, avec pour chaque zone normale un rectangle de couleur jaune. Le reste des cases du plateau est considéré comme des zones inondées, qui sont en bleu foncé. Ensuite nous avons implémenté le bouton 'skip' qui inonde trois zones de l'île au hasard.

### **Partie 2 : Nooon pas la trempette**

Pour implémenter la classe 'Joueur', nous avons fait un 'extends' d'une classe 'Position' qui, comme son nom l'indique, représentait les coordonnées des différents éléments de l'île. Nous avons ensuite introduit les actions des joueurs lors d'un tour. Nous avons donc créé deux boutons en plus: 'se déplacer' et 'assécher' associées aux fonctions du même nom. Pour rendre le déroulement de la partie plus claire, on a décidé d'afficher un bandeau en haut de l'écran avec marqué le numéro du joueur dont c'est le tour ainsi que son nombre d'action restantes. Nous nous sommes inspirés du TP NReines dans un premier temps pour le déplacement qui était géré par des clics, puis nous avons changé d'idée pour les touches claviers (Z, Q, S et D).

*Ce à quoi ressemble le jeu à ce stade :*



### Partie 3: Sa place est dans un musée

C'est pendant cette partie que nous avons décidé d'ajouter des graphismes afin d'améliorer la compréhension de ce qu'il se passait à l'écran.

Pour la partie trois nous avons réussi à implémenter les zones spéciales contenant les artefacts et la possibilité de les récupérer à l'aide du bouton 'récupérer artefact'. Une clef peut être distribuée à la fin de chaque tour pour un joueur avec une probabilité de 50%. Aussi, lorsqu'un joueur récupère une clef ou un artefact, celui-ci s'affiche à droite de l'écran dans des espaces réservés. La partie s'arrête sous deux conditions: l'inondation de l'héliport ou la noyade d'un joueur. Un écran s'affiche alors, différent selon si le joueur gagne ou perd.

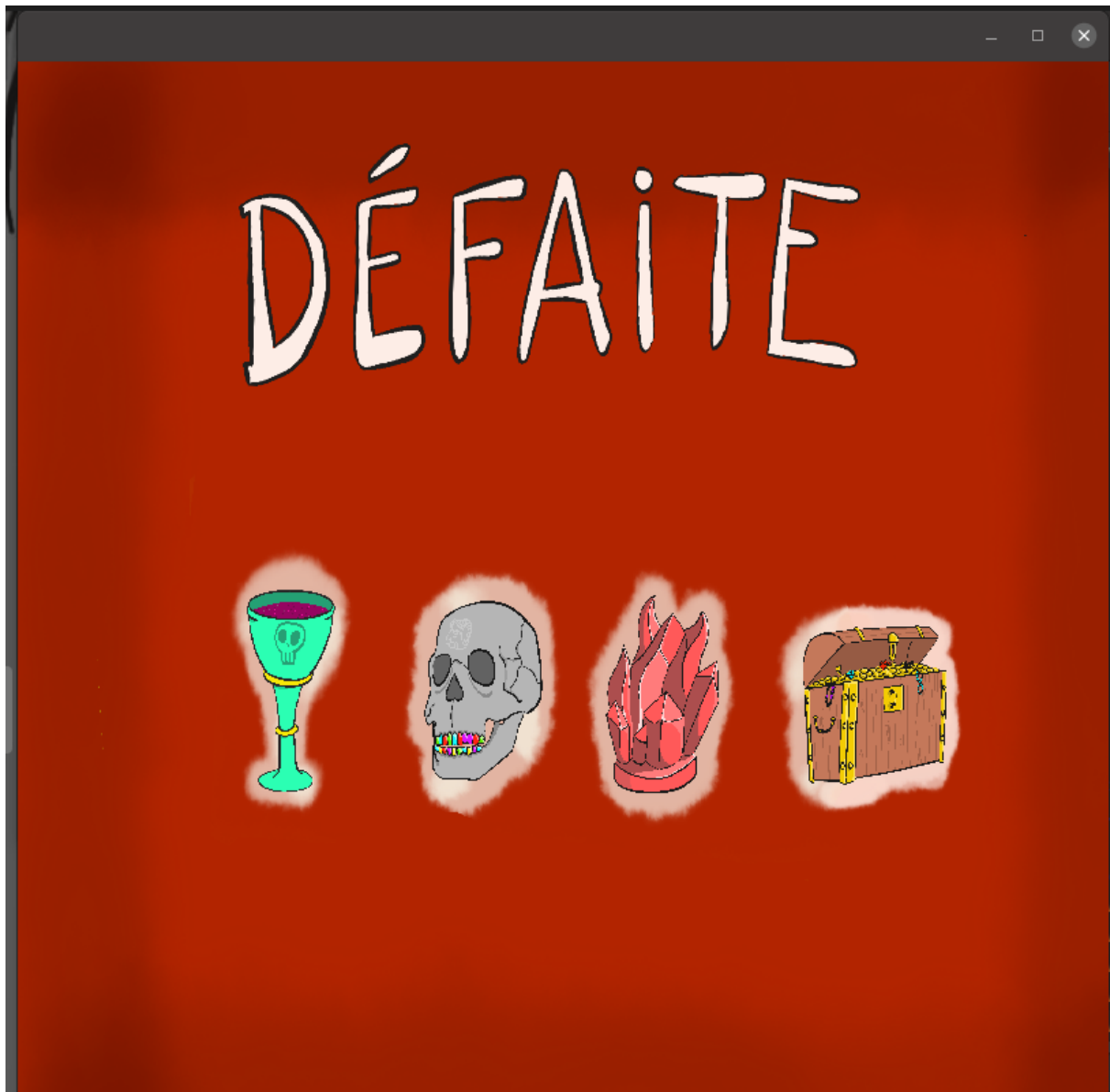
### Partie 4 : La vraie aventure

Afin d'implémenter les échanges de clefs, on a installé deux boutons déroulants, l'un représentant le contenu de l'échange (les clefs) et l'autre le destinataire. Nous n'avons pas réussi à implémenter cette partie du fait qu'on avait du mal à update le second select en fonction des clefs possédées.

Nous avons essayé d'aller plus loin (action spéciales, paquet de cartes et spécialisation des joueurs) mais le temps nous a manqué.

*version finale du jeu :*





ARIFETTE Nassim  
AUBRY Pierre

*Diagramme de classe:*

