

DUT 1^{ère} année / Groupe 103

IHM / RAPPORT DE PROJET

Clément MAUPERON



IUT Rive de Seine
Département Informatique

2020 - 2021

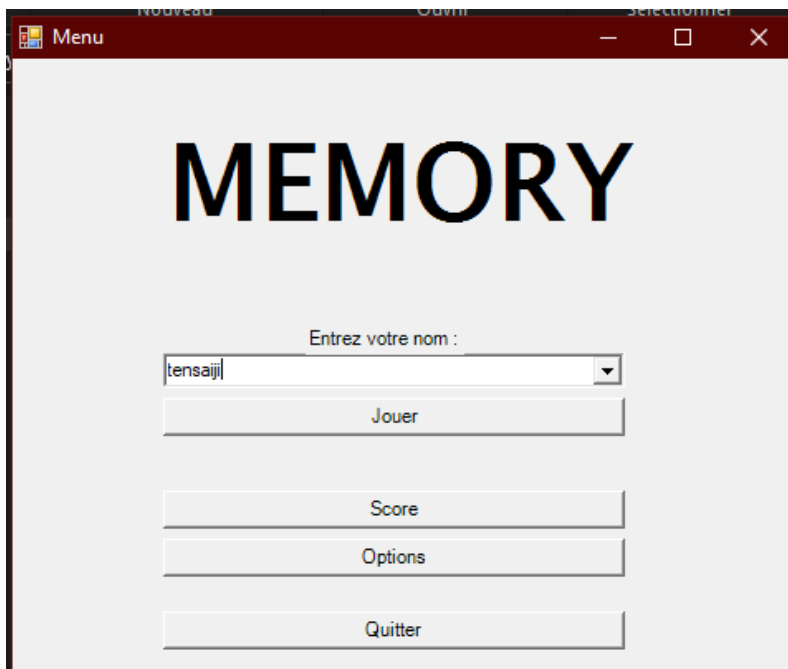
Table des matières

Introduction	2
MENU PRINCIPAL.....	2
TABLEAU DES SCORES	2
PANNEAU DE CONFIGURATION.....	3
JEU	3
Fonctionnalités.....	4
1. Joueurs	4
1.1. Sauvegarde	4
1.2. Tableau des scores	4
2. Paramétrage	4
2.1. Partie	4
2.2. Graphisme	4
3. Jeu.....	5
3.1. Temps	5
3.2. Abandon & Pause	5
Fichiers.....	6
1. Scores	6
2. Paramètres	6
Améliorations	7

Introduction

L'objectif du projet était de développer en VB.NET une version du jeu de carte 4Memory. Notre application comporte 4 formulaires :

MENU PRINCIPAL



Menu

MEMORY

Entrez votre nom :

tensaiji

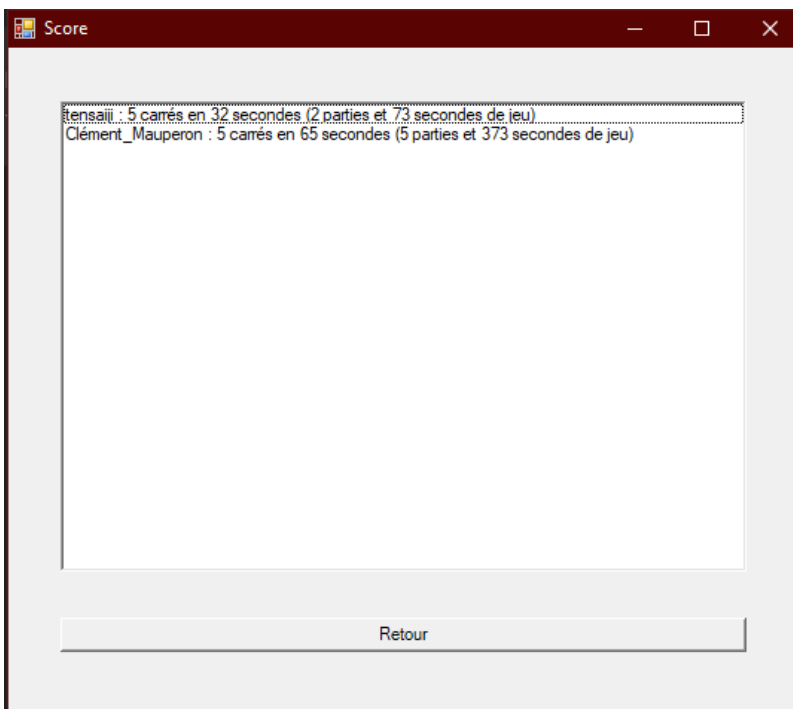
Jouer

Score

Options

Quitter

TABLEAU DES SCORES



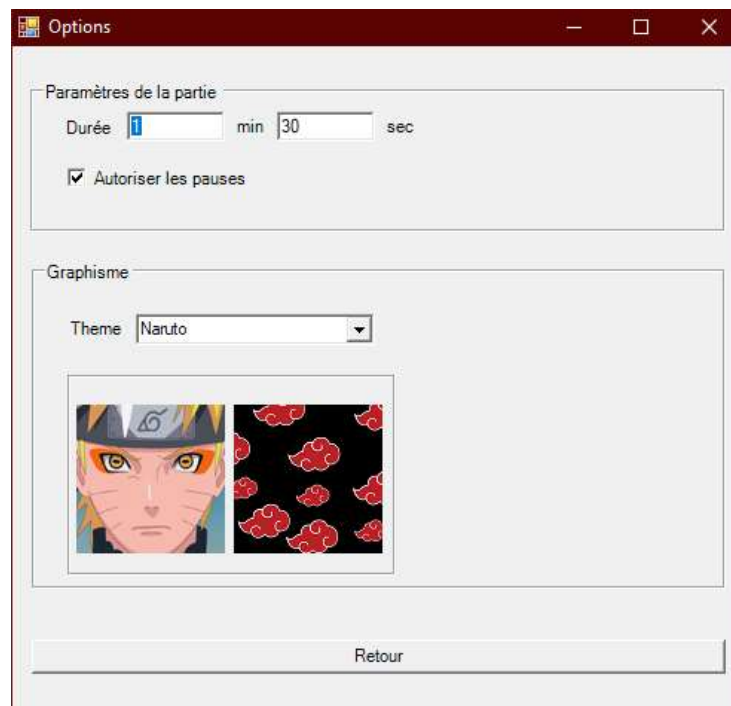
Score

tensaiji : 5 carrés en 32 secondes (2 parties et 73 secondes de jeu)

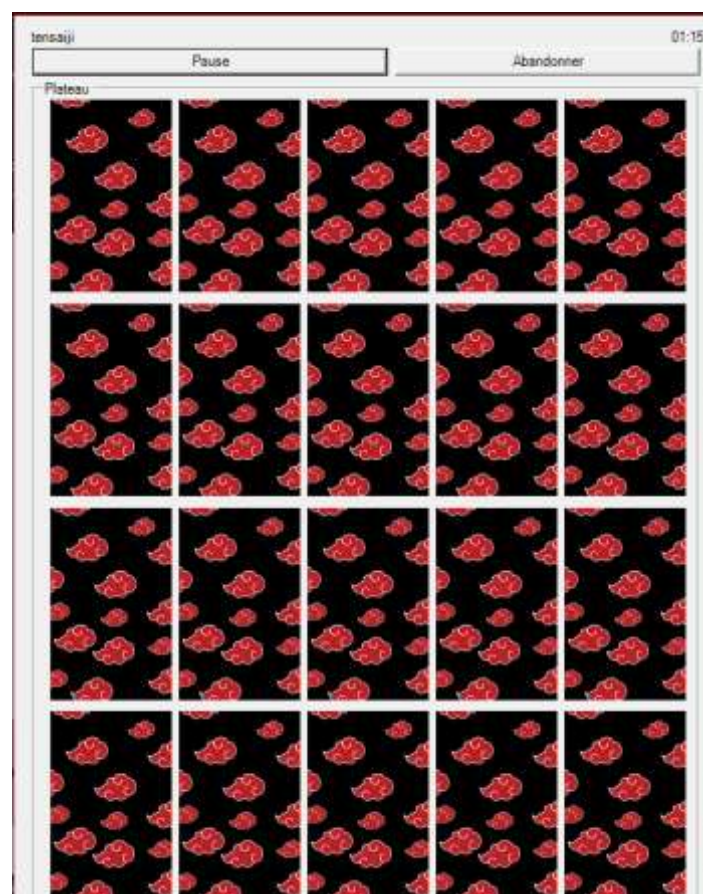
Clément_Mauperon : 5 carrés en 65 secondes (5 parties et 373 secondes de jeu)

Retour

PANNEAU DE CONFIGURATION



JEU



Fonctionnalités

1. Joueurs

1.1. Sauvegarde

Pour jouer au jeu, il est requis de rentrer son pseudo. Cette information sera sauvegardée à la fin de la partie dans le fichier central des sauvegardes. Y sont également sauvegardés :

- La meilleure partie du joueur (nombre de carré + temps de la partie)
- Le nombre de parties jouées
- Le temps de jeu cumulé

1.2. Tableau des scores

Les scores sauvegardés sont consultables via le formulaire du **Tableau des scores**. Les joueurs sont classés par ancienneté décroissante.

2. Paramétrage

2.1. Partie

La partie possède actuellement deux paramètres réglables par le joueur dans le formulaire **Options**.

- **Temps de partie** : permet de personnaliser la durée maximale d'une partie. La durée peut aller de 0 secondes à 59 minutes et 59 secondes pour les plus lents.
- **Pause** : permet d'activer ou non le bouton pause dans le formulaire **Jeu**.

2.2. Graphisme

Le jeu est disponible en deux finitions basées sur les mangas Naruto et One Piece. Le recto et le verso des cartes sont impactés et il existe 5 rectos différents par thème.

3. Jeu

3.1. Temps

Une partie est contrainte par un chronomètre indiqué en haut à droite du formulaire **Jeu**. A la fin du temps imparti, la partie s'arrête et le score est sauvegardé.

3.2. Abandon & Pause

Le joueur peut à tout moment abandonner sa partie. Le score n'est alors pas sauvegardé.

Si elle a été autorisée, le joueur peut également prendre une pause quand il le souhaite. Le chronomètre s'arrête et les cartes sont rendues inerte.

Fichiers

1. Scores

Chemin relatif à l'exécutable : ./Sauvegarde/Score.txt

Exemple :

```
"tensaiji 5 32 4 73  
  
Clément_Mauperon 5 65 5 373  
  
"
```

2. Paramètres

Chemin relatif à l'exécutable : ./Sauvegarde/Parametres .txt

Exemple :

```
"0 3 -1 1  
"
```

Les guillemets et les sauts hasardeux de lignes sont des résidus de la modification du fichier par le programme que nous n'avons pas pu retirer. Cependant, cela n'entrave pas la relecture par le programme.

Améliorations

Ce programme pourrait bénéficier d'une meilleure finition sur l'esthétique et sur ces sauvegardes. Par la suite, on pourrait imaginer d'avantage de paramètres pour la partie.