

DIVTEC

# Documentation Technique

Jeu du pendu

Minger Sophie  
02/12/2019

## Table des matières

Description du projet .....	2
UML .....	2
Convention de nommage .....	2
Les composants .....	2
Les variables et les méthodes .....	2
Classe utilisé .....	2
JavaDoc.....	2

## Description du projet

Le projet de l'atelier 31 Programmation Orienté Objets, il fallait créer une application graphique à l'aide de Java ou C++.

Pour ma part il s'agit d'un Hangman Games, un jeu du pendu en français.

## UML

L'UML concernant cet atelier est en annexe. Le fichier se nomme : MINGSOP\_UML\_31OOB

Il est disponible en format PDF dans le dossier documentation.

## Convention de nommage

### Les composants

Les composants tels que les boutons sont suffixés d'un BTN\_ ou LB\_ (pour un label) suivis de sa fonction. Exemple

```
Button BTN_DemarrageJeu = new Button();
```

Cette ligne de code ci-dessus concerne le bouton pour démarrer le jeu.

### Les variables et les méthodes

Si la variable est composée d'un mot, celui-ci est en minuscule.

Si dans le cas, la variable est composée de deux ou plusieurs mots, chaque nouveau mot est distingué grâce à une majuscule.

```
private static final String fichierMots = "/ListMots/fr_MotsFaciles.txt";
```

Pour ce qui est des méthodes, les règles de nommages sont identiques.

## Classe utilisée

Il existe 3 classes dans mon jeu :

- TheHangmanGames
- FenetreModal
- LecteurMot

## JavaDoc

Le fichier html pour javaDoc se trouve : **/TheHangmanGames/dist/javadoc/index.html**