

Contre rendu du projet « Frogger » groupe 7

Durant ce projet nous avons travaillé à trois. On a travaillé en grande majorité à la faculté ou via la plateforme Discord qui nous permettait d'échanger en live nos propositions.

Nous avons fait les 3 premières parties et les Cases Spéciales et les rivières de la partie 4. Nous avons eu quelques soucis avec nos cases spéciales, en effet il était possible d'avoir plusieurs cases spéciales sur la même position. Ce problème a été résolu.

Nous avons aussi eu un problème avec notre Classe River, elle semble présente dans l'environnement mais elle n'est pas affichée graphiquement malgré la construction et l'utilisation d'une méthode addToGraphics.

```
public void addRiverToGraphics(){
    for (int i = 0; i < game.width; i++) {
        game.getGraphic().add(new Element(i, ord, Color.CYAN));
    }
}
```

Après avoir réalisé la Classe LaneInf, nous avons décidé de créer la Classe River par Héritage. Pour pouvoir réutiliser le code similaire, puisque les deux classes suivent la même logique.

Pour éviter la présence d'artefact visuel à la fin d'une partie nous avons fait le choix d'ajouter une méthode "freeze" dans la Classe graphics.

```
public void update() {
    graphic.clear();
    environment.update();
    this.graphic.add(new Element(frog.getPosition(), Color.GREEN));
    if(testLose() || testWin()){
        testLose();
        testWin();
        graphic.freeze();
    }
}
```

De plus nous avons tenté de créer un bouton restart afin de recréer directement une nouvelle partie (par exemple à la suite d'un game-over) sans succès malheureusement.

```
case KeyEvent.VK_R:
    this.stopGraphic = false;
    frame.remove(comp: this);
    frog.setDefaultPosition();
    frame.repaint();
```

Nous avons trois fichiers projets.

Un infini sans les rivières, un infini avec les rivières invisibles et un simple ligne d'arrivées.