



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

Magic Book

Rapport de projet

DEROUIN Auréline 21806986

MARTIN Justine 21909920

THOMAS Maxime 21810751

Table des matières

1	Présentation du projet	1
2	Organisation du projet	2
A	Choix des technologies	2
i	Git	2
ii	Gradle	2
iii	JavaFx	3
B	Gestion du projet	3
i	GitHub et Forge	3
ii	Trello	3
iii	Discord	4
3	Travail de groupe	5
A	Répartition des tâches	5
B	Idées d'améliorations	7
C	Bugs et problèmes connus	8
4	Architecture du projet	9
A	Arborescence du projet	9
B	Présentation des packages	9
5	Aspects techniques	11
A	Représentation d'un livre	11
i	Représentation des noeuds	11
ii	Représentation des liens	13
iii	Représentation des personnages, items	13
iv	Conditions pour accéder à un choix	15
v	Prendre un choix de manière aléatoire	16
vi	La classe Book	17
vii	Le pattern observer et la classe Book	21
B	Lecture et écriture d'un livre	21
i	La structure du JSON	22
ii	La lecture et l'écriture	25
C	Edition graphique d'un livre	26
i	La fenêtre principale	26
ii	LeftPane	27
iii	GraphPane	29
iv	RightPane	30
D	Rendre le livre jouable et estimer sa difficulté	31
i	Interface Player / Fourmis	32
ii	Player	32
iii	Fourmis	34
iv	Jeu	35

1 Présentation du projet

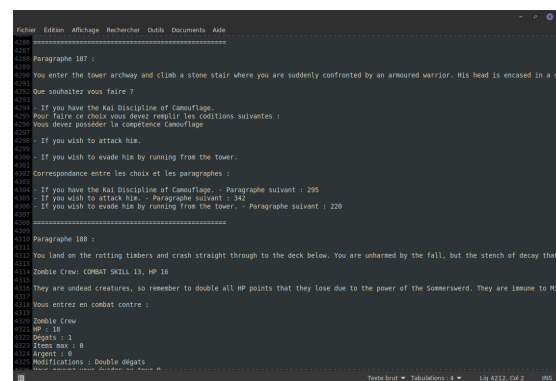
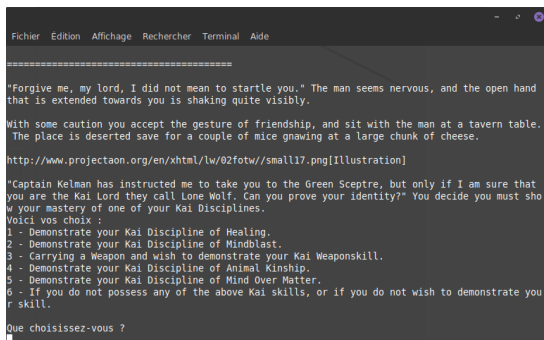
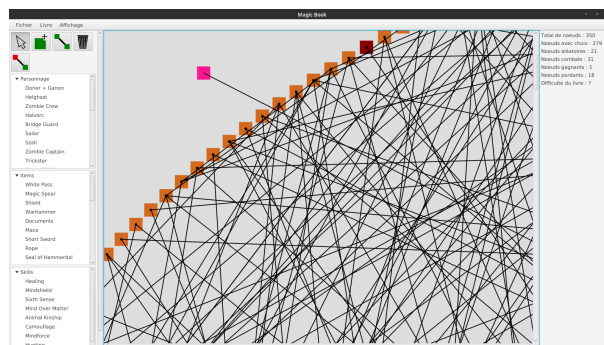
Magic Book est un éditeur de livre permettant de créer un livre à choix multiples pouvant contenir des conditions pour certains d'entre eux, des choix aléatoires, des combats, etc.

On peut donc créer des paragraphes, appelés des "noeuds", reliés entre eux par des choix, appelés des "liens". L'application comprend aussi la création d'un préluce, de personnages et d'items.

Une fois le livre créé, nous pouvons alors obtenir une estimation de sa difficulté en choisissant l'option correspondante dans la barre de menu en haut. Cette difficulté est ensuite affichée dans le panel des stats. Une option est également disponible pour permettre de jouer à l'histoire créée. Enfin, il est également possible d'exporter le livre dans un format texte.

Bien entendu, il est possible d'enregistrer notre livre afin de le réouvrir pour continuer l'édition de celui-ci.

Voici, quelques images de notre application :



2 Organisation du projet

A Choix des technologies

i Git

Nous avons choisi d'utiliser Git comme logiciel de gestion de versions. Quelques-unes des raisons de ce choix sont listées ci-dessous :

- La gestion des branches est efficace
- Logiciel de gestion de versions décentralisées, une interruption de service d'un hébergeur n'empêche pas de continuer le travail et il est facile d'héberger son code sur une nouvelle plateforme
- Meilleure gestion des commits et des conflits que SVN

Voici quelques informations supplémentaires concernant notre utilisation de celui-ci.

Branches

Afin d'utiliser au mieux Git, nous avons fait le choix de créer deux branches "principales". Il s'agit de *master* et de *develop*.

La branche *master* correspond à une version stable qui peut être mise en production. Ainsi, on ne travaillera jamais sur cette branche.

La branche *develop*, quant à elle, est celle à partir de laquelle nous créerons les différentes branches pour le développement de nos fonctionnalités. Ne sont poussées sur celle-ci que les nouvelles fonctionnalités opérationnelles des applications. C'est donc la version en cours de développement.

Les branches créées à partir de *develop* sont les branches correspondant aux fonctionnalités développées, elles commencent toutes par *features/* (correspondant à la modification). Par exemple, pour le développement des fourmis, on créera une branche *features/fourmis*.

Nomenclature

Nous avons choisi d'établir et d'utiliser une nomenclature pour les messages de commit. Chaque message est préfixé par un mot qui permet d'identifier le type de modification apportée. Nous pouvons par exemple citer l'ajout de fonctionnalités sous le préfixe de *feat*, *fix* pour les corrections de bug, *doc* pour la documentation, etc.

ii Gradle

Gradle est un "build automation system". Il est un équivalent plus récent et plus complet à Maven. Il possède de meilleures performances, un bon support pour de nombreux IDE et permet d'utiliser de nombreux dépôts, dont ceux de Maven, pour télécharger les dépendances dont le projet a besoin. Cet outil se révèle pratique car il automatise complètement la réalisation des tâches usuelles tel que la compilation, l'exécution et les tests unitaires du code source, etc. Il est également possible de créer ses propres "tasks", afin d'automatiser des actions récurrentes, ou de concevoir et utiliser des plugins pour faciliter la configuration de certains projets (JavaFx11 et plus, Android, ...).

iii JavaFx

Il s'agit d'une technologie plus récente que Swing. De ce fait, beaucoup plus de composants modernes sont disponibles contrairement à Swing. Nous avons fait le choix d'utiliser cette technologie notamment pour élargir nos connaissances sur Java et les bibliothèques usuelles.

B Gestion du projet

Afin de faciliter la communication et le bon déroulement de la conception de notre application, divers moyens ont été mis en oeuvre.

i GitHub et Forge

Bien que nous devions rendre le projet sur la forge, nous avons fait le choix d'utiliser GitHub afin d'héberger et de travailler sur le projet. Ce choix s'est fait au vu de la liste des avantages que cette plateforme apporte :

Webhooks : Ils permettent d'obtenir facilement toutes les informations sur ce qui se passe concernant le dépôt. Cela est d'autant plus intéressant que Discord permet d'exploiter ces webhooks.

Pull Requests : Elles permettent de demander une fusion entre deux branches tout en visualisant toutes les modifications effectuées depuis le dernier commit en commun. Cette fonctionnalité nous a notamment été utile pour effectuer les revues de code.

Actions : Il est possible d'exécuter certaines actions, par exemple, lorsqu'un événement se déclenche. Nous avons utilisé cette fonctionnalité afin de lancer automatiquement les tests unitaires à chaque push et pull request. On était alors prévenu dès qu'ils échouaient.

De plus, grâce à git, il suffit simplement d'ajouter une remote vers la forge afin de push les changements sur celle-ci. Cela est d'autant plus pratique que l'entièreté des commits est conservée. Des pushes sur la Forge sont donc réalisés toutes les semaines afin d'actualiser le dépôt. Bien entendu un push final a été effectué sur la Forge pour rendre le projet.

ii Trello

Concernant la répartition et le "listing" du travail à produire, nous avons fait le choix d'utiliser [Trello](#). C'est une plateforme qui nous permet d'utiliser des tableaux pour planifier un projet.



FIGURE 2.1 – Notre tableau Trello

Ainsi, comme nous pouvons le constater, les différentes tâches passent par différents états, "A faire", "En cours", "A vérifier", "Fini et merge". Enfin, bien que cela ne soit pas visible sur l'image 2.1, il existe un "Backlog" sur la droite qui contient les différentes tâches restantes à accomplir. Celles-ci peuvent ensuite être déplacées dans la colonne "A faire" au moment où nous jugeons qu'elles peuvent être réalisées.

Les colonnes "A vérifier" et "Fini et merge" nécessitent quelques précisions. Pour la première, lorsqu'une tâche est terminée, elle est soumise à évaluation et relecture. Cela permet d'obtenir un avis sur la fonctionnalité et d'éviter d'éventuels bugs par la suite mais aussi de garder une cohérence au travers le code. Raisons pour lesquelles les personnes qui effectuent cette relecture sont souvent les mêmes. Enfin, quand celle-ci est vérifiée et validée, on peut alors merge la branche *feature* dans *develop* et ainsi, la déplacer dans la seconde colonne.

iii Discord

Afin de faciliter la communication au sein du groupe, nous utilisons le service de messagerie [Discord](#) car tous les membres du groupe l'utilisaient déjà de manière personnelle. Celui-ci permet de parler par le biais de "serveurs" gratuits dans lesquels nous pouvons ajouter des salons textuels ou des salons vocaux à volonté. Ainsi, nous avons trois salons de discussion. L'un nommé "news-magic-book", qui nous permet d'obtenir toutes les informations sur les push, pull-request, résultats des tests concernant le dépôt sur GitHub. "important-magic-book" permet de transmettre des messages importants, sur ce qui a été fait, sur des changements, sur les dates limites concernant le projet, etc. Enfin, "dev-magic-book" est une discussion beaucoup plus générale dans laquelle on peut demander de l'aide, aider des membres en difficulté, ou même de discuter de certains choix à faire.



FIGURE 2.2 – Notre serveur Discord

3 Travail de groupe

A Répartition des tâches

Tâches effectués	Auréline	Dimitri	Justine	Maxime
Lecture et enregistrement des fichiers				
Classes pour parser le JSON			X	X
Lecture d'un fichier JSON			X	
Enregistrement d'un fichier JSON			X	
Livre				
Classe Book			X	
Classes pour représenter les noeuds et les liens	X		X	
Classe BookCharacter			X	X
Classes pour les prérequis (Requirement)	X		X	
Classes pour représenter les différents types d'items			X	
Classes pour la "Création du personnage"			X	
Classe pour représenter des skills			X	
Classes pour le pattern observer du livre			X	X
Jeu et export au format texte				
Classe Jeu, partie commune au joueur et la fourmi	X		X	
Classe pour la logique de la fourmi	X			
Classe pour la logique du joueur	X			
Permettre une estimation de la difficulté du livre	X			
Génération du livre en format texte			X	
Classe BookState	X		X	
Création d'un Parser pour le texte			X	
Version primitive de l'estimation de la difficulté d'un livre			X	X
Fenêtre				
Fenêtre principale		X	X	
Gérer la création d'un nouveau livre, l'ouverture d'un ancien livre, sauvegarde/sauvegarde-sous du livre courant			X	
Lister et permettre l'ajout d'items et de personnages		X	X	
Permettre d'éditer ou supprimer un item ou un personnage du livre			X	
Lister, ajouter, modifier, supprimer les compétences			X	
Statistiques concernant les noeuds			X	
Statistique sur le niveau de difficulté du livre	X			
Cacher panel des statistiques si l'on décoche une case dans le menu			X	
Cacher le panel de gauche si l'on décoche une case dans le menu				X
Séparation des différentes parties de la fenêtre en plusieurs classes (LeftPane, GraphPane, RightPane)	X			

Tâches effectués	Auréline	Dimitri	Justine	Maxime
Composants réutilisables pour créer des personnages, créer une phase de la "Création du personnage", sélectionner une liste d'items			X	
Création d'une classe mère AbstractBookTreeView			X	
Création d'une classe fille pour l'affichage des items / personnages / compétences sous forme d'"arbre"			X	
Boîtes de dialogue				
Classe mère pour les boîtes de dialogue	X			
Boîte de dialogue pour les noeuds	X			
Boîte de dialogue pour les liens entre les noeuds	X			
Boîte de dialogue pour les items	X			
Boîte de dialogue pour les personnages			X	
Boîte de dialogue pour les compétences			X	
Boîte de dialogue pour gérer le texte du prélude			X	
Onglet pour la conception des phases de "Création du personnage"	X		X	
Onglet pour le "Personnage principal"	X		X	
Gestion des prérequis dans les lien	X			
Gestion des items dans les noeuds			X	
Gestion des shops dans les noeuds	X			
Zone d'édition				
Classe pour représenter un noeud graphique	X			
Ajout d'un noeud	X			
Modification d'un noeud	X			
Suppression d'un noeud	X			
Classe pour représenter un lien entre 2 noeuds			X	
Ajout d'un lien entre 2 noeuds			X	
Un lien suit les noeuds auxquelles il est attaché			X	
Modification d'un lien entre 2 noeuds	X			
Suppression d'un lien entre 2 noeuds	X			
Classe mère commune pour représenter un prélude et un noeud (RectangleFx)	X		X	
Permettre le déplacement des noeuds	X			
Détecter un clique sur un noeud ou un lien (classes observer)	X		X	
Gestion des actions en fonction du mode	X			
Afficher un rectangle qui représentera le prélude			X	
Changer le premier noeud du livre			X	
Répartition des différents noeuds lors de l'ouverture d'un fichier			X	
Gestion du niveau de zoom			X	
Rend le GraphPane scrollable			X	
Change la couleur d'un noeud en fonction de son type (normal, aléatoire, combat, victoire, ...)	X			
Mettre en valeur un noeud lorsque l'on passe la souris dessus	X			
Autre				

Tâches effectués	Auréline	Dimitri	Justine	Maxime
Rapport	X		X	~ ¹
Rédaction du support de soutenance			X	~ ¹
Mémo des diapositives			X	
Documentation Utilisateur	X		X	
Restructuration du livre d'exemple (fotw.json)			X	
Création de tests unitaires	X		X	
Javadoc	X		X	
Revue de code avant de merge			X	
Scripts	X		X	

Nous avons décidé de ne pas inclure le graphique de Forge concernant le nombre de lignes de code commités par personne. En effet, l'ajout de Gradle et du livre d'exemple font à eux seul 10 000 lignes. De plus, ce livre a été restructuré. De ce fait, nous avons conçu un script, **scripts/stats.sh**, qui permet de savoir combien de lignes chaque personne a réellement ajouté et supprimé, le tout, sans compter certains fichiers.

Ainsi, voici ce que donne réellement le graphique :

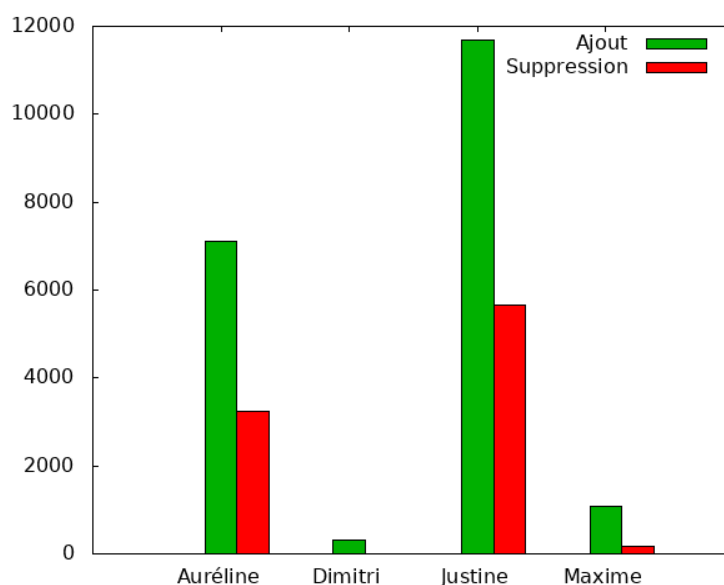


FIGURE 3.1 – Nombre de lignes ajoutés et supprimés par personne

B Idées d'améliorations

Notre application n'ayant pu être terminée faute de temps, voici la liste des améliorations que nous aurions voulu faire et celles qui seraient possibles d'implémenter ensuite :

- Concevoir deux types de fichier, l'un pour l'éditeur et l'autre pour le jeu. Le jeu serait une version épurée de celui de l'éditeur et ne contiendrait pas la position des noeuds, par exemple
- Une mise à jour d'un noeud qui transformerait/transférerait correctement les différents liens (au lieu de les supprimer dans la plupart des cas)
- Vérifier que le livre est valide pour être joué
- Déclencher plus d'exception si le livre est incorrect à la lecture / écriture

1. Mettre son nom. Pour le Rapport, ébauche de la section [Arborescence du projet](#)

- Pouvoir "parser" les compétences dans du texte
- Gérer les shops et les champs auto dans le jeu
- Afficher les personnages et items inutilisés
- Indiquer si l'estimation de la difficulté est à jour ou non
- Améliorer l'intelligence de la fourmi (pouvoir estimer si un item est plus important qu'un autre, meilleure gestion des combats, ...)
- Ajouter et supprimer des skills au fil du jeu
- Ajout de paramètres aux skills (plutôt que d'avoir un simple nom)
- Afficher les chemins gagnants
- Enlever ou ajouter une somme d'argent à un personnage se fait sur une monnaie précise (ex : -5 dollards, +15 euros, etc). De même pour les prérequis et l'édition du personnage principal.
- Ajout d'un "Langage" simple permettant de manier des conditions et variables pour des prérequis notamment
- Possibilité d'avoir des pnj qui pourraient nous suivre dans l'aventure pour combattre ou pour déverrouiller certains passages par exemple.

C Bugs et problèmes connus

Certains problèmes sont connus, en voici une liste non exhaustive une fois de plus :

- Tests incomplets sur le Jeu
- Le BookNodeCombat n'est pas du tout pratique à utiliser
- Le changement d'ID d'un personnage ou d'un item ne met pas à jour les différents éléments du livre (noeuds, choix, ...)
- Le zoom ne se fait pas selon la position actuelle de la souris mais du point supérieur gauche du GraphPane

4 Architecture du projet

A Arborescence du projet

.github : Fichiers spécifiques à GitHub.

workflows : Fichiers destinés au module d' "Actions" de GitHub. Nous nous en sommes servis pour lancer automatiquement les tests unitaires lors d'un push ou d'une pull-request (= intégration continue).

app : Contient tout le code source de notre application.

gradle : Wrapper de gradle.

livre : Exemples de livre.

src : Contient les codes sources, ressources et tests unitaires.

main : Code principal de l'application.

java : Code source.

resources : Ressources pour l'application (images, ...).

test : Le code des tests unitaires.

java : Code source.

resources : Ressources utiles pour les tests uniquement (images, ...).

build.gradle : Script de configuration du projet (dépendance, classe principale, ...).

gradlew : Script pour les systèmes Unix afin d'exécuter le Wrapper de Gradle.

gradlew.bat : Script pour les systèmes DOS afin d'exécuter le Wrapper de Gradle.

settings.gradle : Configuration sur les modules à inclure, les noms de ceux-ci, etc.

.gitattributes : Permet de fixer la fin de ligne pour les scripts Unix et DOS.

doc : Contient toute la documentations du projet.

DocUtilisateur : Contient la documentation à destination de l'utilisateur.

Rapport : Contient le rapport du projet.

Soutenance : Contient le support et le mémo de la soutenance.

scripts : Contient différents scripts pour gérer le projet.

.gitignore : Fichier ignorant les changements sur certains fichiers ou dossier sur Git.

CONVENTIONS.md : Conventions de nommage concernant le projet et les commits.

LICENSE : Licence du projet.

README.md : README pour présenter notre projet et expliquer la compilation de celui-ci.

Pour mieux comprendre la structure de gradle les liens suivants sont utiles <https://guides.gradle.org/creating-new-gradle-builds/> et https://docs.gradle.org/6.3/userguide/gradle_wrapper.html

B Présentation des packages

Notre application contenant beaucoup de classes, celles-ci sont réparties en packages que nous allons détailler :

core : Classes principales de l'application.

exception : Classes d'exceptions.

file : Classes utiles à la lecture, l'écriture de fichier (json et texte).

deserializer : Classes qui héritent de JsonDeserializer (provient de GSON).

json : Classes JSON intermédiaires pour la lecture et l'écriture avec GSON.

game : Classes spécifiques au jeu (Personnage, Skill, BookState, ...).

character_creation : Classes qui représentent une étape de la "Création du personnage".

player : Classes qui permettent de jouer au jeu (Joueur ou fourmis).

graph : Classes qui représentent les noeuds et les liens.

node : Classes pour les noeuds.

node_link : Classes pour les liens.

item : Classes qui représentent les items.

parser : Classes qui permettent de parser un texte pour afficher le nom de l'item ou du personnage.

requirement : Classes pour gérer les prérequis sur un noeud.

observer : Classes pour le pattern observer.

book : Classes pour le pattern observer du livre.

fx : Classes pour le pattern observer des éléments JavaFx.

window : Classes pour l'affichage avec JavaFx.

component : Composants réutilisables à différents endroits (dans plusieurs boîtes de dialogues par exemple).

booktreeview : Les TreeView de l'application..

dialog : Les différentes boîtes de dialogue.

gui : Les différents éléments graphiques pour JavaFx (NodeFx, NodeLinkFx, PreludeFx).

pane : Les différentes parties qui composent notre affichage sur la fenêtre (Partie de gauche, centrale, droite).

5 Aspects techniques

A Représentation d'un livre

Un livre peut contenir différentes informations. On y retrouve des items, des personnages, des paragraphes (que nous appellerons des noeuds), des choix (que nous appellerons des liens), ... Cette partie présentera la manière dont nous avons pensé ces différents éléments.

i Représentation des noeuds

Nous étions d'abord parti sur une structure relativement simple pour gérer les noeuds. Ils comportaient un paragraphe, un type et une liste de choix (Voir figure 5.1)

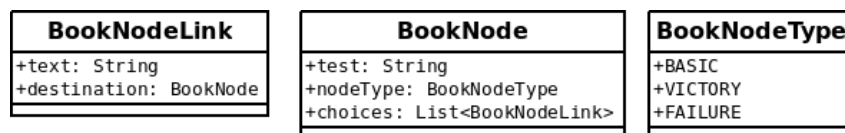


FIGURE 5.1 – Ancienne représentation des noeuds

Par la suite, nous avons voulu utiliser des classes afin de spécialiser certaines méthodes et de bien séparer les différents attributs dans différentes classes. Ainsi, par exemple, seul la classe représentant un noeud de combat contient les informations sur celui-ci (liste d'ennemi, etc). Ainsi, voici la première partie de cette nouvelle architecture :

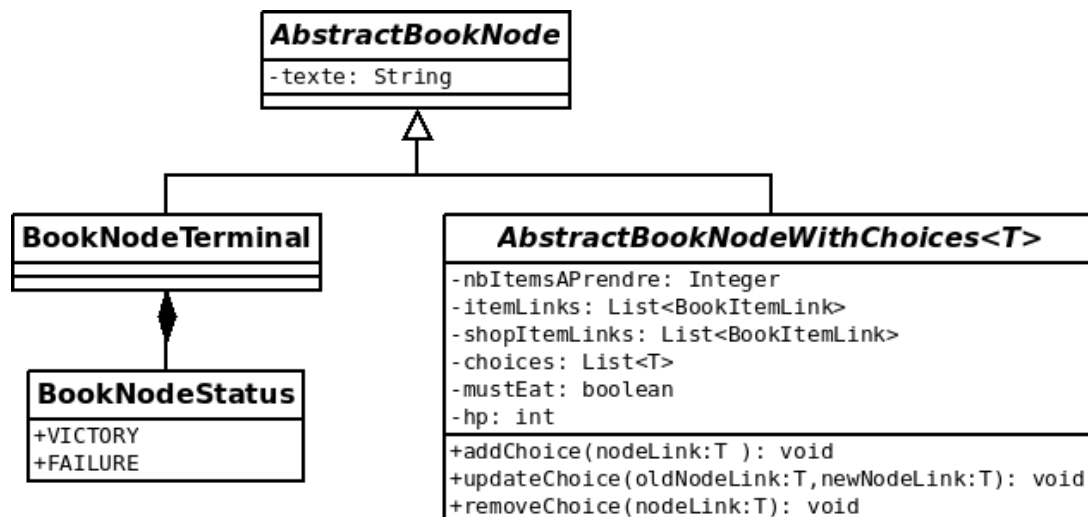


FIGURE 5.2 – Une partie de la nouvelle représentation des noeuds

Tout d'abord on retrouve **AbstractBookNode** qui contient un texte correspondant aux paragraphes du noeud.

BookNodeTerminal hérite de cette classe et possède comme attribut une instance de l'énumération **BookNodeStatus** qui permet de connaître la finalité du livre, c'est à dire si le joueur a gagné ou perdu.

Découle ensuite, de **AbstractBookNode**, une deuxième classe mère **AbstractBookNodeWithChoices<T>** qui constitue la base de chaque noeud non terminal. Elle apporte divers attributs comme la liste des items disponible sur ce noeud, le nombre d'item maximum qu'on peut en prendre, la liste des items qu'il est possible d'acheter, le nombre de points de vie perdue / gagnée sur ce noeud, mais aussi, et surtout, la liste des choix disponible. Ce dernier est défini par une `List<T>` car nous aurons différents type de liens et nous souhaitons qu'un noeud ne puisse posséder qu'un et un seul type de lien au sein d'une même liste.

Ainsi, c'est de cette classe que tous les autres noeuds vont hériter, comme le montre le reste de notre structure :

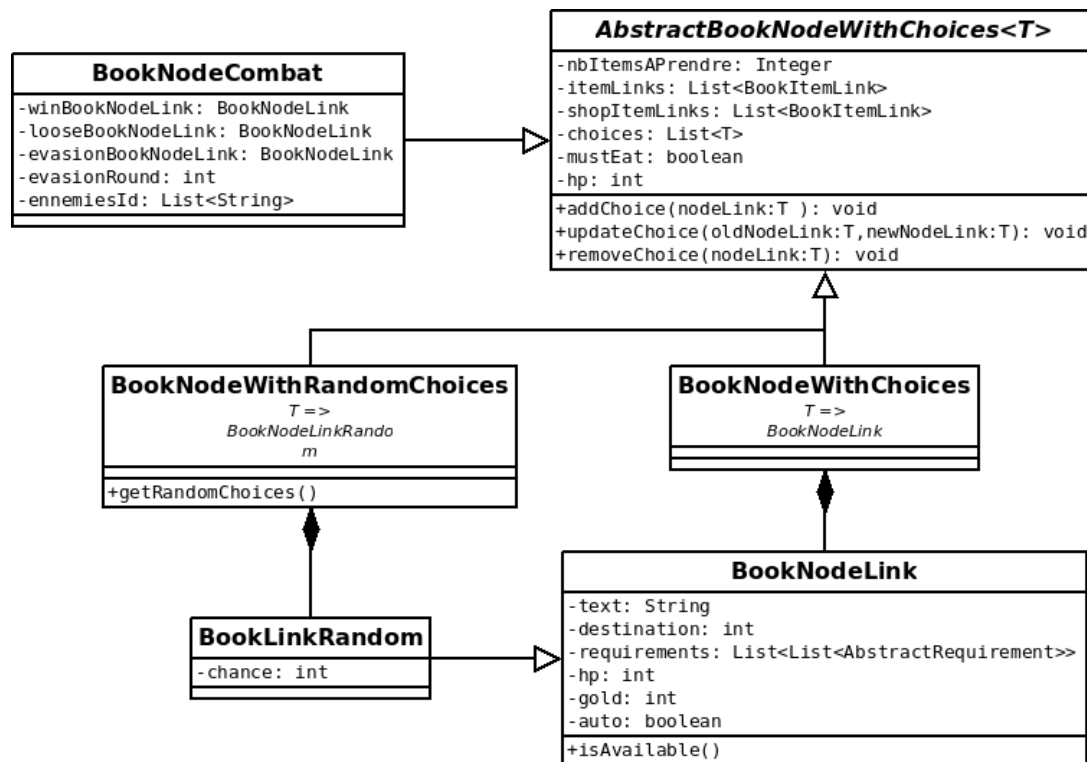


FIGURE 5.3 – L'héritage de **AbstractBookNodeWithChoices<T>**

Parmi les classes filles instanciable, on retrouve **BookNodeWithChoices** pour les noeuds à choix simple, **BookNodeWithRandomChoices** pour les noeuds où l'on prend un choix de manière aléatoire et **BookNodeCombat** pour les noeuds de combat.

Pour le **BookNodeCombat**, le choix a été fait d'ajouter trois **BookNodeLink** afin de représenter les différentes issues du combat : victoire, évaison, défaite. Cela permet donc d'avoir, au maximum, un lien possible pour chaque finalité du combat. Nous avons donc redéfini les méthodes spécifiques aux choix, c'est à dire celle pour récupérer les choix, celle pour les supprimer et celle pour les mettre à jour. La liste de la classe mère n'est plus utilisable. Il s'agit d'une grosse erreur de notre part. En effet, cette classe demande un traitement spécial à presque tous les endroits où l'on peut gérer des noeuds. Il aurait plutôt fallu ajouter les choix dans la liste parente et avoir un moyen de faire une distinction afin de savoir lequel est celui de victoire, de défaite ou d'évasion. Nous n'aurions pas eu à redéfinir autant de fois des comportements particuliers pour ce noeud avec des "instanceof". Par manque de temps et au vu des changements importants que cela nécessitait, pour faire cela proprement nous n'avons pas pu changer cela. Une liste contenant les ID des ennemis que l'on doit combattre y est également renseignée. Les ennemis peuvent ensuite être retrouvés dans le livre à l'aide de cet ID.

Pour le **BookNodeWithRandomChoices**, la méthode `getRandomChoices` a été ajoutée, afin de sé-

lectionner un choix de manière aléatoire en fonction de la probabilité de chaque lien.

ii Représentation des liens

Les noeuds sont liés par des liens. Ces liens sont soit définis par la classe **BookNodeLink** ou **BookNodeLinkRandom**. Pour éviter les redondances, cette dernière étend de **BookNodeLink**. Elles prennent donc toutes les deux un texte, une destination (défini par le numéro du noeud) et enfin, une liste de prérequis.

Pour le **BookNodeLinkRandom**, la classe a besoin d'une variable pour gérer la probabilité, afin de définir la chance d'aller vers ce noeud. On comprend maintenant mieux l'utilisation de la généricité, car, si on ne le fait pas, il serait possible de mélanger des choix avec probabilité et d'autres qui n'en possèdent pas.

iii Représentation des personnages, items

Nous allons maintenant parler des personnages et des items du livre. Bien qu'il n'y ait pas grand chose à expliquer sur eux, car il s'agit de classes possédant beaucoup de "getters" et "setters", nous souhaitons détailler certains choix faits.

Commençons par les personnages. Ceux-ci sont définis par la classe **BookCharacter** dans le package `magic_book.core.game`. Cette classe possède presque uniquement des "getters" et "setters" bien qu'elle possède également quelques méthodes utilitaires.

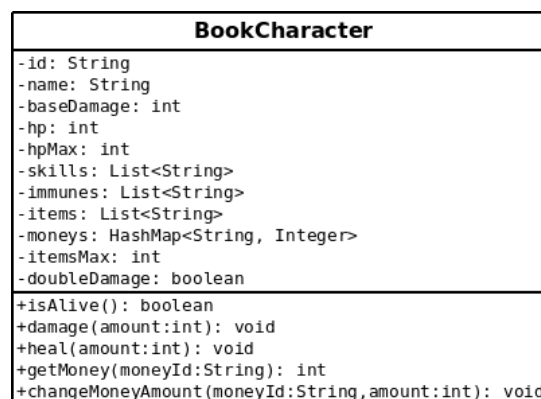


FIGURE 5.4 – UML sur la gestion des personnages

Concernant les listes de String (skills, immunes, items), il s'agit d'une liste contenant les ID. Pour "immunes", il s'agit des ID des skills contre lesquels le personnage est immunisé. Cela permet aux items et aux skills de n'être référencés qu'à un seul et même endroit, c'est à dire, dans la classe **Book**. Pour la monnaie, nous avons choisi d'utiliser une `HashMap<String, Integer>` afin de pouvoir gérer différents types de monnaie et leur montant dans une même histoire. Malheureusement, notre format de livre, et donc notre application, ne permet pour le moment pas de gérer pleinement cette fonctionnalité.

Passons maintenant aux items. Ceux-ci possèdent une classe mère **BookItem** dans le package `magic_book.core.item`.

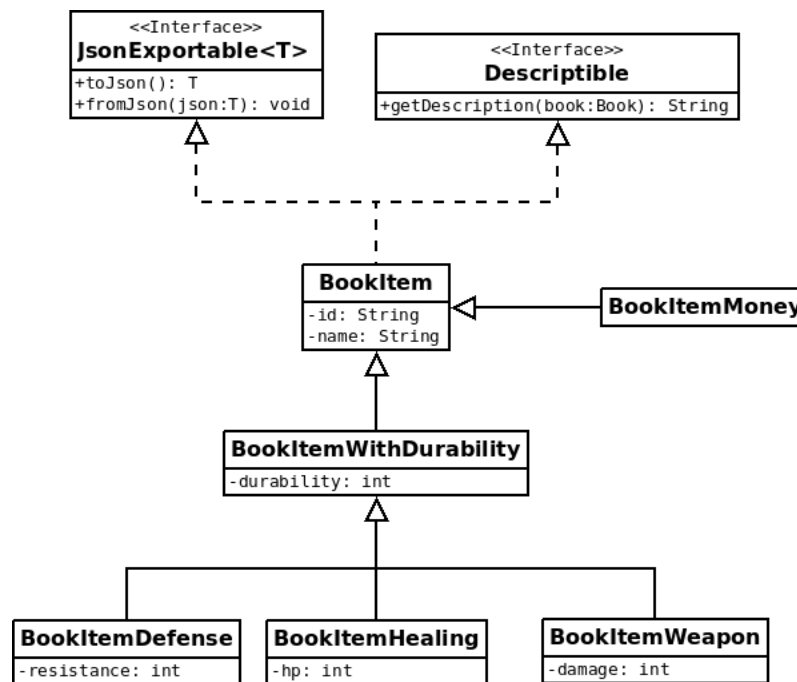


FIGURE 5.5 – UML sur la gestion des items

Avant de détailler notre choix, nous allons expliquer brièvement les deux interfaces que l'on observe. L'une se nomme **Describable** et permet à l'item de se décrire sous forme de String. Bien que la méthode *String toString()* soit déjà prévu à cet effet, celle ci ne permet pas de prendre en argument un livre (classe **Book**). Bien entendu, c'est logique mais certains objets ont besoin du livre pour se décrire, par exemple, pour retrouver un item / personnage à partir de son id. La seconde interface, **JsonExportable** sera expliquée plus en détails dans [La lecture et l'écriture](#) à la page 25. Pour rester bref, disons qu'elle permet, la lecture et l'écriture du fichier en JSON.

Dès lors, l'héritage prend son sens et permet une spécialisation d'un item de deux façons. La première, qui est la plus logique, permet l'ajout d'attributs spécifiques à notre classe fille. Par exemple, il serait étrange d'avoir un attribut pour savoir combien de dégât un item de type monnaie inflige. Deuxièmement, cette spécialisation intervient dans la redéfinition, par les classes filles, des méthodes des deux interfaces. En effet, chaque classe fille apporte ses propres attributs à chacune des différentes méthodes comme on peut le voir sur le listing ci-dessous. On notera l'appel à la méthode définit dans la classe mère par *super.getDescription(book)* dans la méthode *getDescription*, ainsi que *super.toJson()* pour la méthode *toJson()*.

```

1 @Override
2 public String getDescription(Book book) {
3     StringBuffer buffer = new StringBuffer();
4
5     buffer.append(super.getDescription(book));
6
7     buffer.append("Dégats : ");
8     buffer.append(damage);
9     buffer.append("\n");
10
11     return buffer.toString();
12 }
13
14 @Override
15 public ItemJson toJson() {
16     ItemJson itemJson = super.toJson();
17

```

```

18     itemJson.setDamage(damage);
19     itemJson.setItemType(ItemType.WEAPON);
20
21     return itemJson;
22 }

```

Listing 5.1 – Exemple de spécialisation des items

iv Conditions pour accéder à un choix

Nous avons décidé de fournir à l'utilisateur la possibilité de définir des listes de prérequis qu'il est nécessaire de remplir afin de pouvoir accéder à un choix. Ainsi, le joueur se verra refusé l'utilisation d'un choix s'il ne possède pas un item en particulier, une certaine somme d'argent, etc.

Les prérequis sont définis par une classe mère **AbstractRequirement**, qui donne lieu à une classe par type de prérequis. Chaque classe fille doit définir le comportement de la méthode *boolean isSatisfied()*. Ainsi, on retrouve **RequirementItem** pour les prérequis sur la possession d'un item, **RequirementMoney** pour la possession d'une somme d'argent ainsi que **RequirementSkill** pour la possession d'une compétence. Chacun d'entre eux possèdera donc l'id de l'élément qu'il doit vérifier, mais aussi le montant minimum nécessaire dans le cas de l'argent.

Cependant, comment savoir si le prérequis est satisfait? Comment connaître l'état actuel du jeu? C'est possible grâce à la classe **BookState** qui contient toutes les informations sur l'état actuel du jeu. Nos prérequis ne portant que sur le joueur principal il est donc uniquement nécessaire d'utiliser la méthode *getMainCharacter*.

Ainsi, pour savoir si un item / une compétence est possédé par personnage principal, il suffit de parcourir la liste de ceux que le personnage possède. Concernant l'argent, on récupère la somme de la monnaie possédée et on vérifie si elle correspond bien au minimum requis.

```

1 public boolean isSatisfied(BookState state) {
2     return state.getMainCharacter().getMoney(moneyId) >= amount;
3 }

```

Listing 5.2 – RequirementMoney.isSatisfied()

Nous avons souhaité fournir encore plus de flexibilité à cette manière de faire, ainsi, il est possible d'avoir une liste de prérequis à satisfaire afin de pouvoir accéder au choix voulu. Il est donc maintenant possible de créer un choix qui nécessite à la fois de "posséder un pass" et "50 euros" sur soit par exemple. Là encore, nous avons décidé de fournir une possibilité supplémentaire en permettant de proposer des conditions alternatives. C'est à dire de fournir une liste de prérequis alternative capable de permettre l'accès au choix. Nous avons donc différentes liste contenant elles même des conditions qu'il est nécessaire de satisfaire en même temps. Il est donc maintenant possible de faire des conditions comme suit : ("posséder un pass" ET "50 euros") OU ("pouvoir se téléporter") OU ("posséder 50 euros" ET "posséder 50 yen").

Ainsi, on comprend mieux le rôle de la méthode nommée *isAvailable()* dans **BookNodeLink** (cf : [L'héritage de AbstractBookNodeWithChoices<T>](#) page 5.3). Cette méthode se charge d'indiquer si une liste satisfait tous les prérequis. Bien entendu, une seule liste suffit à rendre le choix disponible et un seul prérequis non satisfait suffit à rendre la liste non satisfaite car il s'agit du principe même des OU et des

ET.

Algorithm 1: Disponibilité du choix

```

Input: state : BookState
Data: requirements : List<List<AbstractRequirement> liste des prérequis
1 if requirements.length == 0 then
2   | return True
3
4 for List<AbstractRequirement> groupRequirement in requirements do
5   | satisfied : bool
6   | satisfied = true
7   | for AbstractRequirement r in groupRequirement do
8     | if not r.isSatisfied(state) then
9       | | satisfied = false
10      | | break
11   | end
12   | if satisfied then
13     | | return true
14 end
15
16 return false

```

v Prendre un choix de manière aléatoire

Supposons que nous souhaitons faire un paragraphe durant lequel le joueur doit passer sur un pont en bois qui semble plutôt vieux. Il serait totalement ridicule de laisser au joueur la possibilité de choisir si le pont doit céder ou non. Ce choix relève plutôt de l'ordre de l'aléatoire. Nous savons donc maintenant que pour faire cela, une instance de **BookNodeWithRandomChoices** est nécessaire. Mais comment tirer un choix de manière aléatoire ?

Pour cela, on ajoute d'abord tous les liens disponibles, c'est à dire, tous les liens où le joueur peut avoir accès en fonction des prérequis demandés. Si aucun lien n'est disponible, on retourne "null" symbolisant une erreur. Dans le cas contraire, on commence par calculer la somme des probabilités sur les noeuds disponibles. On tire ensuite un nombre aléatoire en fonction de cette somme. Enfin, il ne nous reste plus qu'à retrouver le choix correspondant en enlevant successivement la probabilité de chaque lien jusqu'à atteindre un nombre inférieur à zéro.

```

1 List<BookNodeLinkRandom> listNodeLinkDisponible = new ArrayList();
2 int somme = 0;
3 int nbrChoice = 0;
4
5 // On cherche les noeuds disponibles et on fait la somme des probabilités
6 for (int i = 0 ; i < this.getChoices().size() ; i++){
7   if(this.getChoices().get(i).isAvailable(state)){
8     listNodeLinkDisponible.add(this.getChoices().get(i));
9     somme += this.getChoices().get(i).getChance();
10  }
11 }
12
13 if(listNodeLinkDisponible.isEmpty()){
14   return null;
15 } else {
16   Random random = new Random();
17   int nbrRandomChoice;
18   // Si la somme des proba est à 0, on tire un noeud au hasard
19   if(somme == 0) {

```

```

20     nbrRandomChoice = random.nextInt(listNodeLinkDisponible.size());
21     return this.getChoices().get(nbrRandomChoice);
22 } else {
23     nbrRandomChoice = random.nextInt(somme);
24 }
25
26 // On cherche le choix tiré
27 for (int i = 0 ; i < listNodeLinkDisponible.size() ; i++){
28     if(!this.getChoices().get(i).isAvailable(state)){
29         continue;
30     }
31
32     nbrRandomChoice -= this.getChoices().get(i).getChance();
33     if(nbrRandomChoice < 0){
34         nbrChoice = i;
35         break;
36     }
37 }
38 }
39
40 return this.getChoices().get(nbrChoice);

```

Listing 5.3 – getRandomChoice()

vi La classe Book

Cette classe est la plus importante de tout le projet. En effet, c'est elle qui met en lien tous les différents éléments qu'on a pu évoquer avant. C'est en effet ce que l'on peut observer sur la figure suivante.

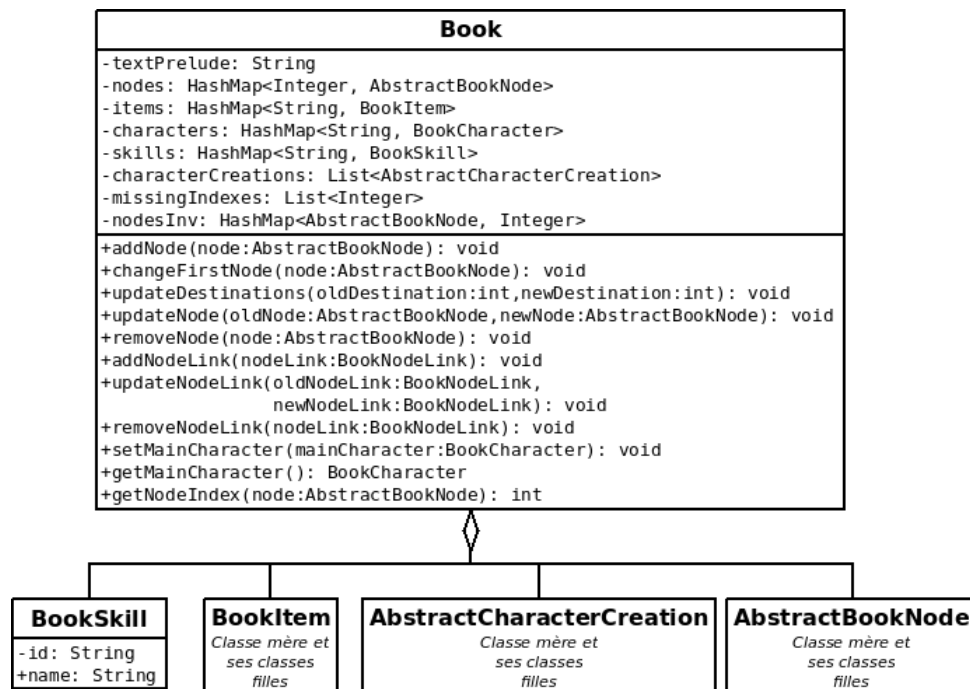


FIGURE 5.6 – UML sur la classe Book

Par soucis de place, les "getters" et "setters" n'ont pas été renseignés. Il en va de même pour le détail des différentes classes (**AbstractBookNode**, **BookItem**, ...). Enfin, les observateurs sont volontairement omis car ils seront détaillés un peu plus tard (dans [Le pattern observer et la classe Book](#) à la page 21).

Tout d'abord, commençons par expliquer comment sont sauvegardés les noeuds et les liens dans la HashMap "nodes".

Cette HashMap possède un int comme clé, qui correspond au numéro du paragraphe. Lorsque l'on ajoute un noeud au livre, on doit d'abord lui trouver un numéro. Nous avons décidé d'établir plusieurs règles. Les paragraphes commencent à partir du numéro 1. Le numéro 1 représente **toujours** le premier paragraphe du livre. De ce fait, si l'on ajoute un noeud, il devra avoir pour numéro le 2.

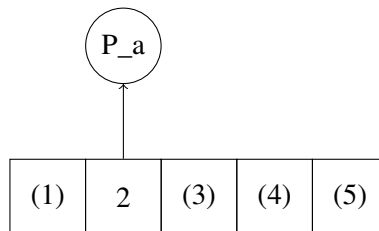


FIGURE 5.7 – Ajout du paragraphe A

Les autres numéros sont représentés mais mis entre parenthèse car ils n'existent pas dans la Map. Ils sont uniquement là pour nous aider à bien visualiser ce dont on parle. Si nous décidons maintenant d'ajouter un second paragraphe alors celui-ci sera à la position 3.

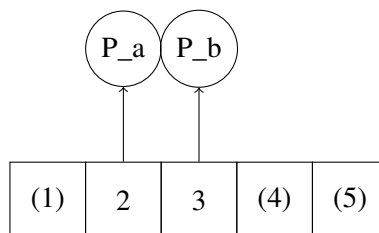


FIGURE 5.8 – Ajout du paragraphe B

Maintenant, supposons que nous souhaitons que notre paragraphe A soit le premier noeud du livre, alors il suffira de l'ajouter dans la map l'indice 1 et de supprimer la clé 2 de notre Map.

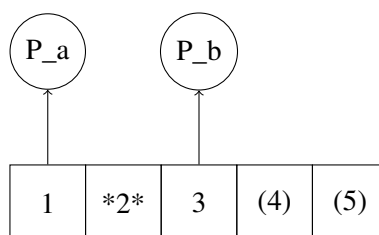


FIGURE 5.9 – Le paragraphe A devient le noeud de départ

Dès lors, une case vide se retrouve disponible (symbolisé par des **). Ainsi, si l'on souhaite ajouter un noeud, il faudra d'abord combler ce vide. Le prochain paragraphe, le C donc, aura pour numéro le 2.

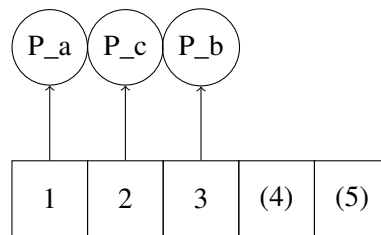


FIGURE 5.10 – Ajout du paragraphe C

Enfin, notre application peut recommencer à ajouter des noeuds à la "fin" de notre Map.

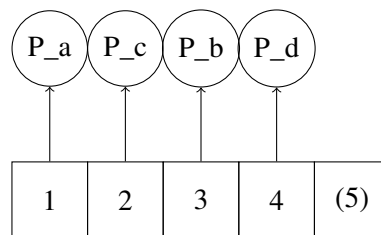


FIGURE 5.11 – Ajout du paragraphe D

Voici quelques précisions supplémentaires :

- Le principe d'indice manquant est le même pour la suppression d'un noeud
- Afin de gagner en performance pour déterminer le numéro d'un noeud déjà présent (pour savoir quel numéro sera manquant par exemple), une autre HashMap est mis à jour en même temps que celle des noeuds. Il s'agit de nodeInv. Cette map n'est rien de plus qu'une sorte de miroir pour celle des noeuds, on lui passe un noeud en clé et on obtient son numéro. Il est donc extrêmement important que les deux maps soient parfaitement identique pour éviter tout bug.
- Pour déterminer l'indice d'un noeud que l'on ajoute, nous nous basons sur la taille de la Map.

De ce fait, voici l'algorithme que nous avons mis en place pour l'ajout d'un noeud.

Algorithm 2: Ajout d'un noeud

Input: le noeud à ajouter : node

Data: nodes : Map<Integer, AbstractBookNode> liste des noeuds

nodesInv : Map<AbstractBookNode, Integer> liste inversée des noeuds

missingIndexes : List<Integer> liste des indices libres

```

1 if node in nodes then
2   return
3 if missingIndexes.length == 0 then
4   offset : int
5   offset ← (1 in nodes) ? 1 : 2
6   nodes[nodes.length + offset] ← node
7   nodesInv[node] ← nodesInv.length + offset
8 else
9   nodes[missingIndexes[0]] ← node
10  nodesInv[node] ← missingIndexes[0]
11  missingIndexes.remove(0)
12 notifyNodeAdded(node)
  
```

La variable "offset" correspond au décalage à ajouter pour placer le noeud. Comme on commence à

2 un décalage de 2 est nécessaire. Supposons que le premier noeud est renseigné et qu'il est le seul du tableau, ajouter un nouveau noeud le placerait donc celui-ci à la position $2 + \text{tailleDuTableau}$ soit $2 + 1$ c'est à dire 3. On a alors un décalage d'une "case". De ce fait, on doit faire un décalage de 1 uniquement si le premier noeud est renseigné.

Voyons maintenant celui mis en place pour le changement du premier noeud.

Algorithm 3: Changement du premier noeud

Input: le nouveau premier noeud : node
Data: nodes : Map<Integer, AbstractBookNode> liste des noeuds
 nodesInv : Map<AbstractBookNode, Integer> liste inversée des noeuds
 missingIndexes : List<Integer> liste des indices libres

```

1 if not (node in nodes) then
2   |   addNode(node)
3
4 updateDestinations(1, -1)
5
6 indexOfNode : int
7 indexOfNode ← nodesInv[node]
8
9 oldNode : AbstractBookNode
10 oldNode ← nodes[1]
11
12 updateDestinations(indexOfNode, 1)
13
14 nodes[1] ← node
15 nodesInv[node] ← 1
16
17 if oldNode != null then
18   |   nodes[indexOfNode] ← oldNode
19   |   nodesInv[oldNode] ← indexOfNode
20   |   updateDestinations(-1, indexOfNode)
21 else
22   |   missingIndexes.add(indexOfNode)
23   |   nodes.remove(indexOfNode)
```

*NB : updateDestinations permet de changer les numéros de destination des **BookNodeLink** d'un ancien numéro, vers un nouveau*

Si le noeud n'est pas présent dans le livre, nous commençons par l'ajouter. Les numéros des paragraphes vont être amenés à changer, de ce fait, il est important de mettre à jour les numéros de destination des différents liens. Nous commençons par déplacer les références du noeud 1 vers -1. En effet, cet indice n'est jamais renseigné. Ensuite, nous changeons les destinations des liens qui allaient vers le "noeud à placer en premier" pour qu'elles pointent vers le premier noeud. Nous ajoutons le noeud à cette première "case". Deux options sont maintenant possibles. S'il y avait déjà un premier noeud auparavant alors il faut maintenant le placer là où se trouvait l'ancien et donc, mettre à jour les liens qui vont de -1 vers ce nouvel emplacement. Si jamais il n'y avait pas de premier noeud, alors une place est maintenant manquante. On l'ajoute donc à la liste des emplacements à combler avant de pouvoir de nouveau ajouter des noeuds normalement.

vii Le pattern observer et la classe Book

Le pattern observer est essentiel pour la mise en place du pattern MVC. Nous avons décidé de procéder de la manière suivante :

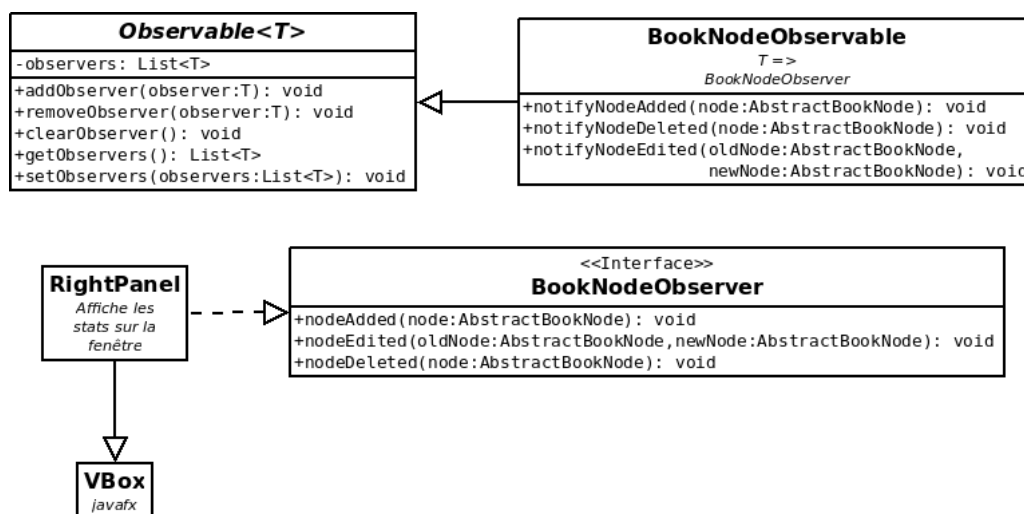


FIGURE 5.12 – UML d'exemple sur le pattern observer

Comme on peut le voir, une classe mère **Observable<T>** détient une `List<T>` d'observers. Une méthode d'ajout, et de suppression permettent de modifier cette liste. Dès lors que l'on souhaite ajouter un nouveau type d'observer, on doit commencer par créer une nouvelle Interface avec les méthodes que l'on souhaite fournir, dans notre exemple il s'agit de `nodeAdded`, `nodeEdited`, `nodeDeleted`. Une fois cette interface faite, on doit alors faire une nouvelle classe observable, **BookNodeObservable** dans notre cas, qui hérite de **Observable<T>**, T étant l'observer que l'on souhaite utiliser, donc **BookNodeObserver**. Ainsi, chaque Observable que l'on fera ne sera qu'une définition des méthodes pour notifier qu'un événement s'est produit.

Le choix à été fait de séparer les différentes parties (noeuds, liens, items, ...) du livre en différents observers afin de ne pas surcharger le nombre de méthodes à redéfinir dans les classes Observer, et donc de n'observer que ce dont on a besoin. Cependant, deux observers sont actuellement manquant, celui pour notifier d'un changement concernant le premier noeud et celui pour notifier un changement sur les éléments du préluce (Texte du préluce, phase de "création du personnage", personnage principal).

B Lecture et écriture d'un livre

L'objectif de l'application étant de concevoir un éditeur, il était important de permettre la sauvegarde et la lecture du livre que l'on édite. Le choix du format JSON est rapidement survenue. Premièrement car un fichier d'exemple qui nous a été fourni était sous ce format mais aussi car il s'agit d'une structure simple et très facile à lire. Nous avons alors utilisé GSON, une librairie, conçue par Google, extrêmement simple. Elle permet de retranscrire sous forme d'objet Java un fichier JSON structuré, c'est à dire où l'on distingue très clairement des objets qui se répète.

Afin de lire un fichier JSON, avec cette librairie, il suffit de concevoir des objets Java avec les même attributs que ceux du fichier à lire ou à écrire. Voici un exemple très court de ce à quoi nos fichiers ressemblent :

```

1 {
2     "prelude": "Vous êtes l'enseignant qui note notre projet",
3     "setup": {

```



```

4     "skills": [],
5     "items": [],
6     "characters": [],
7     "character_creation": []
8 },
9 "sections": {
10    "1" : {
11        "text": "Vous être en train d'étudier notre projet",
12        "choices": [
13            {
14                "text": "Mettre une bonne note",
15                "section": 3
16            },
17            {
18                "text": "Mettre une mauvaise note",
19                "section": 2
20            }
21        ]
22    },
23    "sections": {
24        "1" : {
25            "text": "Vous être en train d'étudier notre projet",
26            "choices": [
27                {
28                    "text": "Mettre une bonne note",
29                    "section": 3
30                },
31                {
32                    "text": "Mettre une mauvaise note",
33                    "section": 2
34                }
35            ]
36        },
37        "2": {
38            "text": "Les étudiants du projet sont tristes",
39            "end_type": "FAILURE"
40        },
41        "3": {
42            "text": "Les étudiants sont satisfaits de leur travail",
43            "end_type": "VICTORY"
44        }
45    }
46 }
47 }

```

Listing 5.4 – Exemple de livre très simple

i La structure du JSON

On retrouve plusieurs éléments différents. On remarque par exemple un attribut "prelude", ainsi que deux grosses parties, "setup" et "sections". Dans la suite, nous détaillerons uniquement les attributs les plus fréquemment présents.

Setup

Commençons par détailler "setup". Ce passage contient toutes les informations générales à notre livre. On y retrouve la liste des compétences ("skills"), la liste des items ("items") et la liste des personnages ("characters"). "character_creation", lui, détaille toutes les étapes lors de la conception du

personnage qui intervient au tout début. Celle-ci permet de sélectionner des compétences et items de départ.

Pour le moment les compétences sont uniquement composé d'un ID et d'un nom. Dans une future mise à jour il serait intéressant d'ajouter des propriétés pour connaître la force ajoutée dans un combat, la quantité de soins à rendre par noeuds, par exemple.

```
1 {
2     "id": "sixth_sense",
3     "name": "Sixième sens"
4 }
```

Listing 5.5 – Exemple de compétence

Les items peuvent être de différents types : KEY_ITEM, WEAPON, DEFENSE, MONEY, HEALING. On retrouve pour tous les items un ID et un nom ("name"). Pour certains types, des attributs supplémentaires sont présents. Par exemple, un attribut "durability" peut être présent. Il permet de déterminer le nombre d'utilisation maximum d'un item. Un item de type HEALING possède un nombre de pv à rendre ("hp") tandis que ceux type WEAPON possède un montant de dégâts ("damage") par exemple.

```
1 {
2     "id": "backpack",
3     "name": "Backpack",
4     "item_type": "KEY_ITEM"
5 },
6 {
7     "id": "healing_potion_4",
8     "name": "Potion de soins (4HP)",
9     "hp": 4,
10    "durability": 1,
11    "item_type": "HEALING"
12 }
```

Listing 5.6 – Exemple d'items

Concernant les personnages on y retrouve un ID, un nom ("name"), un nombre de pv maximum ("hp"), un boolean pour indiquer s'il a beaucoup de chance que ses coups fassent le double des dégâts ("double_damage"), ainsi que "combat_skill" qui représente le montant de ses dégâts.

```
1 {
2     "id": "zombie_captain",
3     "name": "Zombie Captain",
4     "hp": 15,
5     "double_damage": true,
6     "combat_skill": 2
7 }
```

Listing 5.7 – Exemple de personnage

Les character_creation peuvent être de simple texte ou de type "ITEM" ou "SKILL". On y retrouve les différents skills ou items que l'on peut prendre pour débiter notre aventure ainsi que le nombre maximum que l'on peut choisir ("amount_to_pick").

```
1 {
2     "text": "Kai Disciplines\n\nOver the centuries, the Kai monks have mastered the skills of the warrior. These skills are known as the Kai Disciplines, [...]",
3     "type": "SKILL",
4     "skills": [
5         "camouflage",
6         "hunting",
7         "sixth_sense",
8         "tracking",
```

```

9      "healing",
10     "weaponskill",
11     "mindshield",
12     "mindblast",
13     "animal_kinship",
14     "mind_over_matter"
15 ],
16 "amount_to_pick": 5
17 }

```

Listing 5.8 – Exemple de character_creation

Sections

La partie "sections" est une map qui représente le numéro d'un paragraphe ainsi que le paragraphe associé. Pour rappel, il existe différents types de paragraphes : à choix, à choix aléatoire, avec des combats et terminaux. Tous possèdent un texte. Les noeuds terminaux possèdent un type de fin ("end_type") afin savoir si l'on a gagné ou pas (cf : Listing 5.4). Les noeuds aléatoires eux, possèdent un attribut "is_random_pick" qui vaut "true". Pour tous les autres types de noeuds, on retrouve parmi les attributs les plus importants une liste d'items qu'il est possible de prendre, un montant d'item maximum qui peut être pris ("amount_to_pick") et enfin des items disponibles à l'achat ("shop").

```

1 {
2   "text": "The back door opens [...]",
3   "items": [
4     {
5       "id": "gold",
6       "amount": 5
7     },
8     {
9       "id": "dagger"
10    },
11    {
12      "id": "seal_hammerdal"
13    }
14  ],
15  "amount_to_pick": 2
16  "choices": [
17    {
18      "text": "Return to the tavern.",
19      "section": "177"
20    },
21    {
22      "text": "Study the tomb.",
23      "section": "24"
24    }
25  ]
26 }

```

Listing 5.9 – Exemple de paragraphe

Certains paragraphes peuvent contenir un attribut "combat". Dès lors on peut connaître le choix en cas de victoire ("win"), de défaite ("loose") ou d'évasion ("evasion"). Si l'évasion est possible seulement à partir d'un certain nombre de tour on retrouve alors un attribut nommé "evasion_round". Pour finir, un attribut "enemies" permet de connaître les personnages que l'on combat.

```

1 {
2   "text": "The dead zombies lie [...]",
3   "combat": {
4     "win": {
5       "text": "If you win the combat.",

```

```

6         "section": "309"
7     },
8     "enemies": [
9         "zombie_captain"
10    ]
11 }
12 }

```

Listing 5.10 – Exemple de paragraphe avec des combats

Pour représenter un lien vers un autre paragraphe on retrouve une liste de choix ("choices"). Ils possèdent également un texte qui correspond à l'intitulé du choix, le numéro du paragraphe suivant ("section"), un nombre d'hp à retirer, un nombre d'argent à ajouter ainsi qu'une liste de prérequis ("requirements"). Comme pour les **BookNodeLink**, il s'agit d'un tableau à deux dimensions. Le premier représente une liste de condition en OU et le second une liste de condition en ET. Enfin, pour les noeuds aléatoires, une probabilité est également présent ("weight").

```

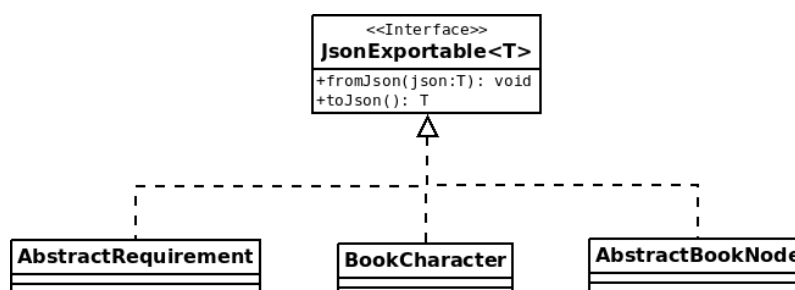
1 {
2     "text": "If you have the Kai Discipline of Tracking.",
3     "section": "182",
4     "hp": -5,
5     "requirements": [
6         [
7             {
8                 "id": "tracking",
9                 "type": "SKILL"
10            }
11        ]
12    ]
13 }

```

Listing 5.11 – Exemple de choix

ii La lecture et l'écriture

Du fait que la structure en Json n'est pas identique à celle détaillée dans [Représentation d'un livre](#) (page 11), nous avons fait des classes intermédiaires pour permettre cette lecture. Celles-ci sont disponibles dans le package *magic_book.core.file.json* et ne contiennent rien de plus que des "getters" et "setters". Aussi, afin de permettre une conversion entre les classes faites pour représenter un fichier json et celles faites pour être utilisées par l'application, une interface *JsonExportable* existe. Celle ci permet de redéfinir 2 méthodes. L'une renvoyant la classe JSON associée à notre classe actuelle, l'autre permettant à partir d'une classe JSON d'obtenir la classe Java correspondante.

FIGURE 5.13 – L'interface *JsonExportable* et quelques classes qui l'implémentent

Enfin, les classes **BookReader** et **BookWriter** permettent respectivement la lecture / l'écriture dans un flux d'un livre au format JSON. Pour cela, elle utilisent en réalité GSON et agissent donc comme une

couche d'abstraction de cette librairie. Ainsi, **BookReader** va lire le flux avec GSON pour récupérer une instance de **BookJson**, classe JSON intermédiaire qui représente le livre, puis transformer cette instance en une instance de **Book** grâce aux appels de *fromJson*. **BookWriter**, lui, va transformer une instance de **Book** en **BookJson**, grâce aux appels à *toJson*, puis écrire dans le flux le JSON correspondant grâce à GSON.

Pour résumer, on peut schématiser ces échanges de telle sorte :

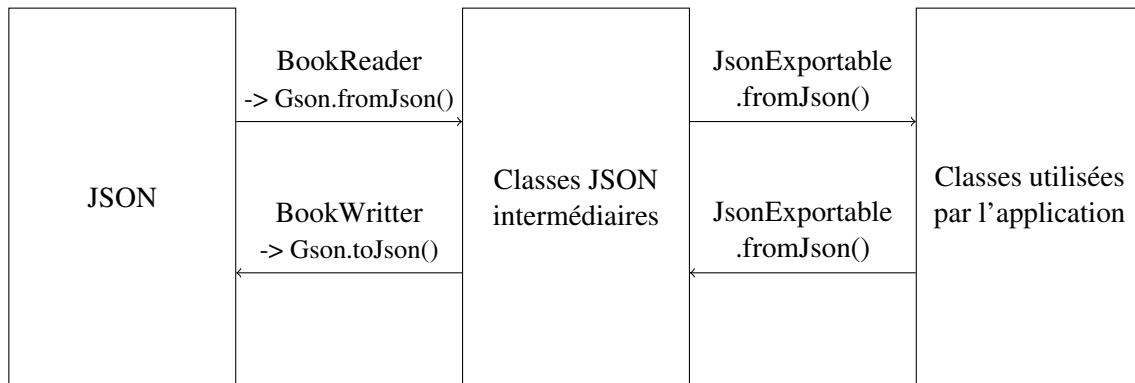


FIGURE 5.14 – Échanges pour la lecture / écriture

C Edition graphique d'un livre

i La fenêtre principale

Notre fenêtre principale est défini par la classe la **MainWindow**. Elle contient un Menu permettant de réaliser plusieurs actions (ouvrir et sauvegarder un fichier, exporter le livre, jouer, estimer la difficulté, ...) ainsi que trois zones différentes, divisées en trois autres classes.

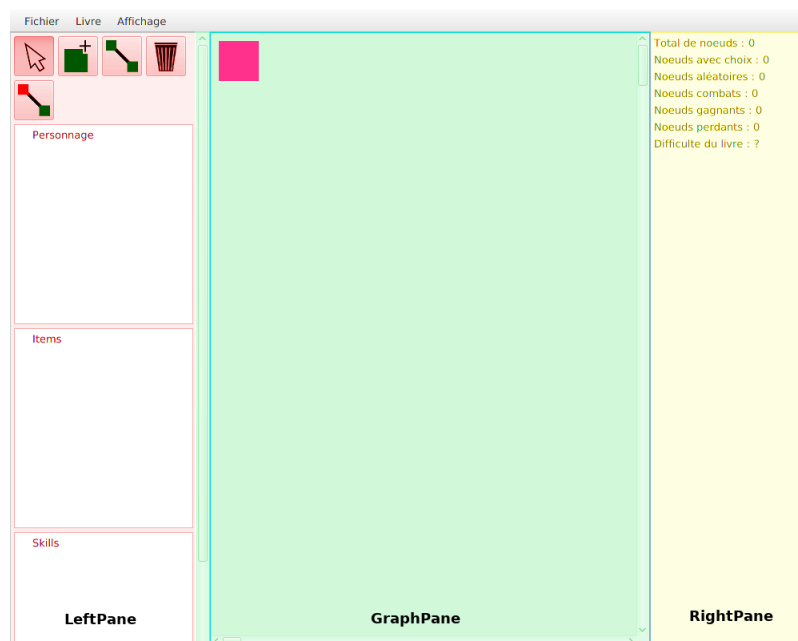


FIGURE 5.15 – MainWindow

La partie de gauche est représentée par la classe **LeftPane**. Celle-ci est composée de différents boutons permettant de changer de mode, d'une liste d'items, de personnages, de compétences constituant le livre. De l'autre côté, à droite, on retrouve une instance de **RightPane**. Cette partie permet d'afficher les statistiques du livre comme par exemple, le nombre de noeud ainsi que l'estimation de la difficulté du livre, etc. Enfin, la partie centrale défini par le **GraphPane** permet d'éditer sous forme graphique le livre. Ces trois parties utilisent le Pattern MVC ce qui leurs permet également d'être réactif aux changements du livre notamment grâce au Pattern Observer fourni par celui-ci (cf : [Le pattern observer et la classe Book](#) page 21) .

Ouverture et sauvegarde du livre

Avant de démarrer, il faut préciser qu'une variable *path* est présente dans **MainWindow** et permet de sauvegarder le fichier actuellement ouvert dans l'éditeur. Celle-ci vaut "null" lorsqu'aucun fichier ne l'est. C'est donc sa valeur au lancement de l'application.

L'utilisateur peut démarrer un nouveau livre, à l'aide du menu, en cliquant sur Fichier -> Nouveau. La classe **MainWindow** fait alors une nouvelle instance de la classe **Book** puis appelle sa méthode *void setBook(Book)* qui se chargera de transmettre à tous les panels (**LeftPane**, **GraphPane**, **RightPane**) le nouveau livre. Les panels propageront alors le livre aux différents éléments qui pourraient en avoir besoin (tel que les listes d'items, de personnages, ...). Enfin, la variable *path* est mise à "null".

Il est possible d'ouvrir un livre à l'aide du menu Fichier -> Ouvrir. Une boîte de dialogue s'affiche alors afin de sélectionner le livre que l'on souhaite éditer. Si un livre a bien été sélectionné, alors, **BookReader** sera appelée afin de le lire (cf : [La lecture et l'écriture](#) page 25). Si le fichier est invalide, au niveau de la structure du JSON, une erreur s'affiche et le processus d'ouverture s'arrêtera là. Une fois de plus, la méthode *void setBook(Book)* de **MainWindow** est appelée afin de transmettre le nouveau livre. Enfin, si l'on a pu faire toutes ces actions sans aucun soucis, la variable *path* retient le chemin vers le fichier ouvert.

Enfin, il est possible grâce à Fichier -> Enregistrer ainsi que Fichier -> Enregistrer sous d'enregistrer les changements sur le fichier. La sauvegarde d'un fichier se déroule comme suit : on commence par vérifier si un fichier est déjà ouvert, grâce à *path*. Si ce n'est pas le cas, alors on affiche une fenêtre afin de sélectionner l'emplacement de sauvegarde. Si l'utilisateur valide son choix, alors on doit changer la valeur de *path* pour enregistrer cet emplacement. On fera ensuite appel à la classe **BookWriter** pour sauvegarder le livre au format JSON (cf : [La lecture et l'écriture](#) page 25). Cependant, il existe une différence entre Fichier -> Enregistrer et Fichier -> Enregistrer sous. En effet, l'étape de la vérification "du fichier déjà ouvert" ne se fait que pour le premier des deux tandis que l'autre affichera donc toujours la fenêtre de sauvegarde peu importe la valeur de *path*.

ii LeftPane

Sélection du mode

Comme mentionné auparavant, ce panel contient plusieurs boutons cliquable en haut afin de sélectionner le mode d'édition. Pour cela, nous avons utilisé des **ToggleButton**, lesquels sélectionnant l'un des 5 modes disponibles par l'énumération **Mode** à savoir : SELECT, ADD_NODE, ADD_NODE_LINK, DELETE, FIRST_NODE. Ces boutons faisant strictement la même chose, ils sont tous créés à partir de la méthode *ToggleButton createToggleButton(String, Mode)*. Cette méthode prend en paramètre le chemin vers une image ainsi que le mode que l'on souhaite sélectionner lorsque l'on clique dessus. Ce mode sera appliqué au **GraphPane**. Afin de ne sélectionner qu'un seul **ToggleButton** à la fois, tous, sont contenus dans un seul et même **ToggleGroup** qui se chargera lui même de désélectionner le **ToggleButton** précédemment sélectionné.

Gestion des éléments du livre

En dessous des boutons pour choisir le mode, nous retrouvons trois listes permettant chacune la gestion d'un des éléments du livre, c'est à dire, des personnages, des items et des compétences.

Bien qu'il s'agisse d'un arbre, au vue du fait qu'ils héritent de **TreeView<T>**, nous avons fait un affichage qui correspond plus à celui d'une liste. Pourquoi ce choix ? Nous aurions voulu pouvoir, par la suite, organiser cette vue de manière à ce qu'elle puisse contenir différentes catégories tel que, par exemple, "Autre", "Arme", "Défense", etc. Chaque catégorie contiendrait alors les items correspondant à ce type. Ainsi, l'UML de ces classes ressemble à celui ci :

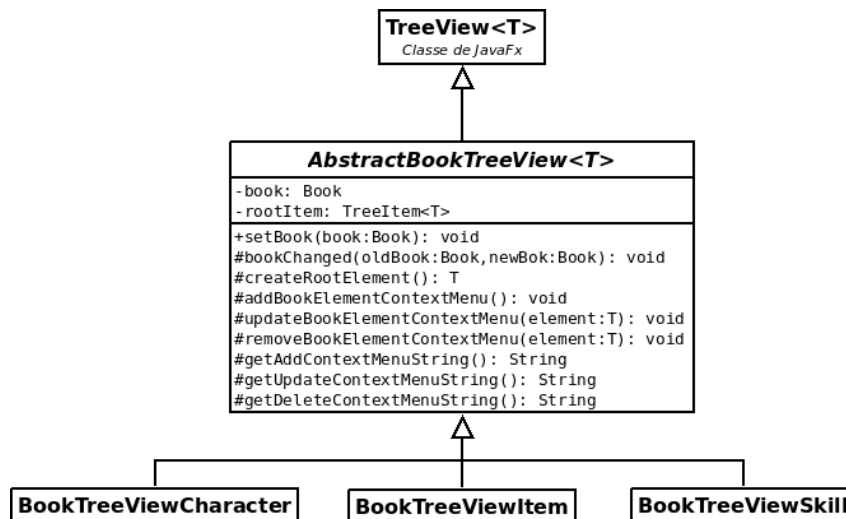


FIGURE 5.16 – UML des TreeView

Comme on pouvait s'en douter, chacune de ces listes héritent d'une classe mère, **AbstractBookTreeView<T>**, permettant de gérer les comportements en commun. L'utilisation de la généricité permet de définir le type d'élément que la liste se chargera de gérer. Détaillons maintenant les différentes méthodes à redéfinir.

Comme pour tous les autres éléments graphiques, les listes sont conçues en utilisant le Pattern MVC et donc également, le Pattern Observer. De ce fait, ils réagissent automatiquement à un changement sur l'élément qu'ils permettent de gérer (items, personnages, compétences).

La méthode `void setBook(Book)`, permet comme pour tous les autres éléments, de changer le livre actuel. Cependant des actions supplémentaires étaient requises par les listes afin de ne plus écouter les événements sur l'ancien livre et d'afficher les éléments concernant le nouveau. Nous avons donc conçu la méthode `void bookChanged(Book, Book)` qui est automatiquement appelée par `void setBook(Book)` et permet à la liste d'effectuer ces changements. Nous avons préféré fonctionner de cette manière plutôt que d'utiliser `super` car cela oblige à fournir un comportement pour cette méthode et évite également l'oubli de la redéfinition de `void setBook(Book)` pour traiter correctement le livre et réaliser les actions précédemment évoquées. La méthode `T createRootElement()` quant à elle, permet de créer l'élément qui servira de label dans le `TreeItem`. La seule vraie valeur que l'on doit y renseigner est le nom de l'élément, les autres valeurs peuvent valoir "null" car elles ne seront pas utilisées. Les méthodes `void addBookElementContextMenu()`, `void updateBookElementContextMenu(T)`, `void removeBookElementContextMenu(T)` correspondent aux actions à exécuter lorsque l'on clique sur l'action ajouter, modifier ou supprimer du menu (apparaît lors d'un clique droit sur la liste). Enfin, les méthodes `String getXXX-ContextMenuString()` permettent de récupérer le texte qui sera affiché dans le menu qui vient d'être évoqué.

iii GraphPane

Le GraphPane correspond à la zone d'édition. Elle contient des méthodes permettant l'ajout de lien ainsi que l'ajout de noeud. C'est ici que le mode va prendre tout son sens et toute son importance. En effet, un clique sur cette partie de l'application n'aura pas les même effets selon que l'on soit en mode "ADD_NODE" ou "DELETE".

Représentation graphique des éléments

Notre application ayant besoin de représenter dans la fenêtre les différents éléments tel que le prélude, les noeuds et les liens entre eux, voici la manière dont nous avons procédé.

Commençons par analyser le diagramme montrant l'architecture pour les noeuds :

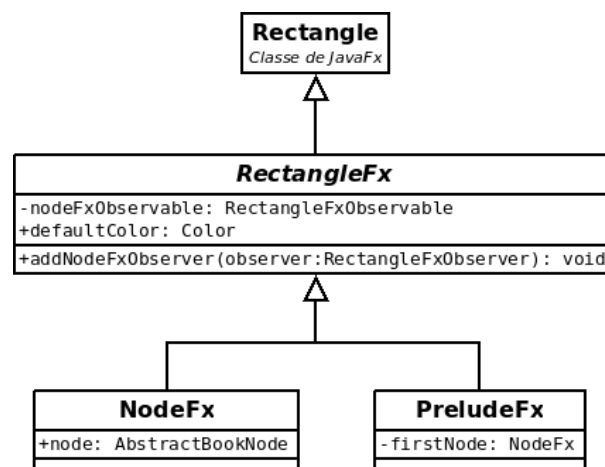


FIGURE 5.17 – UML sur la représentation des noeuds

Nous avons décidé de fournir un wrapper à la classe **AbstractBookNode** afin de les représenter. Nous avons appelé cette classe **NodeFx**. Celle-ci hérite de **Rectangle** qui est fourni par JavaFx. Afin d'éditer les différents éléments du livre il est également nécessaire de fournir un élément visuel représentant le départ du livre et permettant d'éditer les éléments tels que le prélude, le personnage principal, etc. Ceci est possible grâce à **PreludeFx**. Les deux classes ayant des éléments en commun (une couleur et des Observers, lesquels seront détaillés après), nous avons donc décidé d'ajouter une "couche" supplémentaire entre **Rectangle** et nos deux classes. C'est ce à quoi sert **RectangleFx**. Chacune des classes filles possèdent en attribut les éléments qu'elle à besoin, c'est à dire, le noeud représenté pour **NodeFx** tandis que **PreludeFx** a besoin, elle, du premier noeud du livre.

Passons maintenant à la représentation des liens :

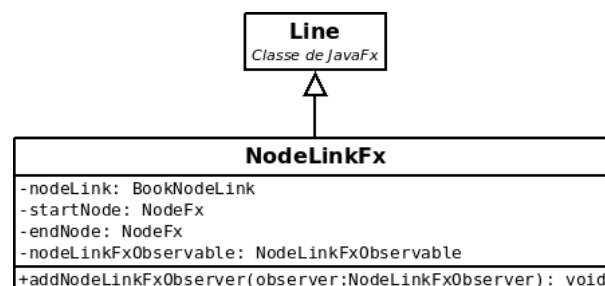


FIGURE 5.18 – UML sur la représentation des liens

Comme on peut le voir, ceux ci héritent de la classe **Line**. De la même manière que **NodeFx**, la classe a comme attribut l'objet qu'elle représente, c'est à dire une instance de **BookNodeLink**. On va également retrouver le noeud de départ et de fin ce qui permet de facilement connaître ces noeuds lorsque l'on éditera le lien par exemple, pour ajouter des champs supplémentaires si c'est un noeud de combat ou un noeud aléatoire.

Voici quelques informations supplémentaires :

- Il est important de noter que l'héritage fait avec les éléments de JavaFx permet d'ajouter nos classes comme on pourrait ajouter n'importe quel autre élément de cette librairie.
- L'utilisation du Pattern Observer est fait de tel manière que l'on puisse être notifié dès que l'on clique sur l'élément sans avoir besoin de passer par les événements de JavaFx.

Gestion des évènements

On distingue l'écoute d'évènement à trois endroits. Sur la zone d'édition, sur un noeud et sur un lien.

Sur la zone d'édition nous surveillons notamment les cliques lorsque nous sommes sur le mode "ADD_NODE". Dans le cas où un clique intervient, nous affichons la boîte de dialogue permettant l'ajout d'un noeud puis, si nous avons validé cette dernière, nous ajoutons alors le noeud au livre. On recevra alors une "notification" grâce à la méthode prévue à cet effet par le Pattern Observer que le noeud a été ajouté et qu'il faut donc l'afficher.

Lorsque nous créons un noeud, nous devons faire en sorte qu'il réagisse avec les prochains événements, de ce fait, nous ajoutons le **GraphPane** à la liste des Observers du noeud. Dès lors, un clique sur ce noeud sera automatiquement perçu et traité dans la méthode correspondante.

Afin de réaliser un lien entre les deux noeuds, il faut cliquer sur un noeud puis sur un second tout en ayant sélectionné le mode "ADD_NODE_LINK". On retient dans une variable le premier noeud cliqué. Lors d'un clique sur un noeud, cette variable prend alors la valeur de celui-ci et rien de plus ne se passe. Lorsque l'on cliquera de nouveau sur un noeud, alors, comme la variable ne vaut plus "null", on affichera la boîte de dialogue permettant de remplir les informations sur le lien entre ces deux noeuds. Comme pour le noeud, si on valide la boîte de dialogue, alors on ajoute à la classe **Book** le lien et une "notification" est perçue par la méthode correspondante.

De même, afin de recevoir les événement concernant le lien, on enregistre le **GraphPane** comme étant Observer de celui-ci. Cela nous permet maintenant de réagir par exemple à la demande de suppression d'un noeud.

iv RightPane

Ce panel contient toutes les statistiques concernant le livre. Celles-ci sont immédiatement mise à jour lorsqu'un élément du livre change grâce, comme mentionné précédemment, au Pattern Observer.

Pour le moment, les statistiques ne concernent que le nombre de noeuds de chaque type ainsi que la difficulté du livre. Dès qu'un noeud est ajouté, on incrémente les compteurs correspondant. De même, dès qu'un noeud se retrouve supprimé, on décrémente les compteurs qui doivent l'être. Un changement de livre "reset" les compteurs et compte le nombre de noeuds de chaque type. C'est le seul moment où l'on va parcourir tous les éléments du livre. En effet, le système de compteur permet de gagner un gain de temps sur des livres contenant de nombreux noeuds. Pour la difficulté du livre, il est possible de mettre à jour la valeur affichée avec la méthode *void difficultyChanged(float)*. C'est notamment ce que l'on fait une fois que celle-ci a fini d'être calculée avec le menu Livre -> Estimer la difficulté.

D Rendre le livre jouable et estimer sa difficulté

Deux autres objectifs de notre application étaient de pouvoir jouer sur le terminal du livre en cours d'édition ainsi que de pouvoir fournir à l'utilisateur différentes statistiques, dont une estimation de la difficulté, afin qu'il puisse mesurer à quel point son livre est facile ou non.

Dès lors, sur quoi se baser pour estimer la difficulté ? L'idée que nous avons eu est de prendre des choix de manière totalement aléatoire jusqu'à finir le livre (peu importe que l'on gagne ou non). À partir de cela il est possible de répéter l'opération plusieurs fois afin d'obtenir une estimation d'un résultat grâce au nombre de fois où l'on a gagné. Nous avons donc besoin de rendre le livre jouable à la fois pour le joueur et l'entité chargée de jouer de manière aléatoire, entité que nous appellerons une fourmi.

Il est donc évident que le code de jeu pour le joueur et la fourmi sera extrêmement similaire. En effet, les seules parties qui seront différentes concerneront les interactions avec le livre (prise de décision, gestion des combats, choix des items à prendre, ...) et l'affichage ou non du texte.

Ainsi, quatre classes permettent de jouer et d'estimer la difficulté. La première, sera l'interface **InterfacePlayerFourmis**, qui fournit les méthodes dans lesquelles un choix doit être fait. Deux classes en découlent, **Player** et **Fourmi** permettant respectivement au joueur et à la fourmi de prendre des décisions. Enfin, la classe **Jeu**, permet de faire jouer le "joueur" (incluant la fourmi) au jeu, jusqu'à ce qu'il arrive et le termine. C'est également cette classe qui se chargera de nous donner l'estimation de la difficulté du jeu.

C'est en effet ce que montre le diagramme suivant :

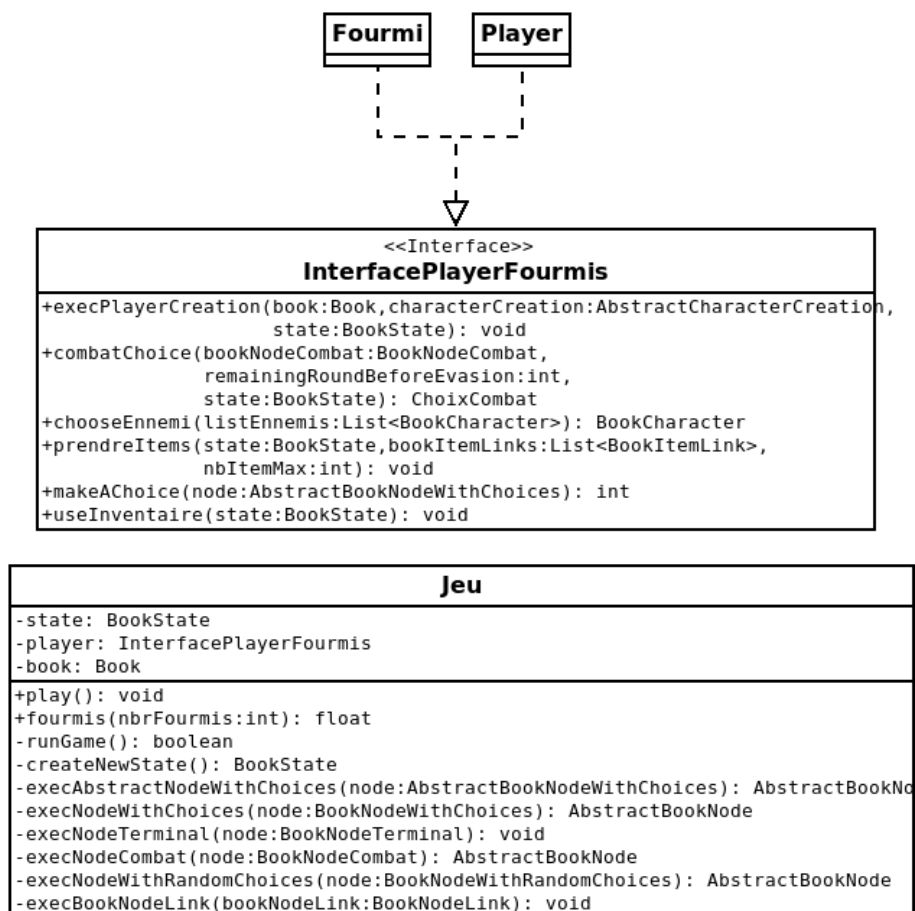


FIGURE 5.19 – UML de la partie Jeu

Les parties suivantes expliqueront plus en détail chacune de ces classes.

i Interface Player / Fourmis

Comme dit précédemment, cette interface permet de fournir la liste des méthodes à redéfinir par le joueur et la fourmi concernant leur prise de décision.

Voici quelques détails concernant ces méthodes :

execPlayerCreation Permet de faire un choix sur les éléments voulus (items, compétences, etc) lors d'une étape de la "conception du personnage"

combatChoice Retourne l'action à exécuter durant un combat selon les différents éléments fournis en paramètre tel que le noeud de Combat, le nombre de tour avant l'évasion ainsi que l'état actuel du jeu représenté par le BookState. Le choix peut alors être soit d'attaquer, d'aller dans l'inventaire ou alors de s'évader.

chooseEnnemi Permet de choisir l'ennemi à attaquer parmi la liste de tout les ennemis encore en vie.

prendreItems Permet de prendre une quantité limitée d'items parmi ceux qui sont disponibles.

makeAChoice Permet de faire un choix parmi ceux proposés par le noeud.

useInventaire Permet d'utiliser son inventaire lors d'un noeud de combat.

Malgré la volonté de mettre tout le code en commun dans la classe **Jeu**, certaines parties sont tout de même dupliquées dans les classes **Player** et **Fourmis**. C'est notamment le cas avec l'utilisation d'un item de l'inventaire ou la sélection d'un item à prendre. Le mieux serait de retourner l'item à utiliser ou acheter et de traiter les différentes actions liées au choix dans la classe **Jeu**. Des méthodes supplémentaires seraient alors nécessaires lorsque l'inventaire est plein par exemple. Ce problème n'a pas été réglé par manque de temps.

ii Player

La classe **Player** permet à un joueur humain de jouer. Tous les choix se font grâce aux Scanner permettant ainsi l'avancement dans la partie. De plus, tous les messages seront affichés (contrairement à la fourmi où rien ne s'affiche) car on souhaite pouvoir suivre l'histoire.

Prenons deux exemples de méthodes redéfinies, *int makeAChoice(AbstractBookNode)* et *ChoixCombat combatChoice(BookNodeCombat, int, BookState)*

Commençons par la première. Pour rappel, elle permet de sélectionner le choix que l'on souhaite faire. De ce fait, le joueur devra entrer au clavier le numéro correspondant au choix fait. C'est donc ce numéro que l'on retournera.

```
1 @Override
2 public int makeAChoice(AbstractBookNodeWithChoices node) {
3     Scanner scanner = new Scanner(System.in);
4
5     return scanner.nextInt();
6 }
```

Listing 5.12 – makeAChoice() de Player

Pour la seconde, on affichera un menu laissant au joueur le choix entre différentes options : Attaquer, Accéder à l'inventaire, S'en aller. Il va donc une fois de plus, écrire au clavier le numéro correspondant à son choix, choix que l'on retourne ensuite (du moment que celui-ci est valide bien entendu).

```

1 @Override
2 public ChoixCombat combatChoice(BookNodeCombat bookNodeCombat, int
   remainingRoundBeforeEvasion, BookState state) {
3     boolean choixValide = false;
4     ChoixCombat choixCombat = null;
5     //Affichage des choix lors du tour de combat du player
6     while(!choixValide){
7         System.out.println("Vos choix : ");
8         System.out.println("1 - Attaque");
9         System.out.println("2 - Inventaire");
10        System.out.println("3 - Evasion - reste " + remainingRoundBeforeEvasion
+ " tours");
11        System.out.println("Choix : ");
12
13        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
14        int choix = scanner.nextInt();
15
16        if(choix < 1 || choix > 3) {
17            System.out.println("Le choix est invalide");
18            continue;
19        }
20
21        // Ordre dans l'énumération important. Il doit être identique au menu ci
-dessus.
22        // TODO : Utiliser une série de if plutôt
23        choixCombat = ChoixCombat.values()[choix-1];
24
25        //Choisi un objet dans l'inventaire puis retourne au choix
26        if (choixCombat == ChoixCombat.INVENTAIRE){
27            if(!state.getMainCharacter().getItems().isEmpty())
28                useInventaire(state);
29            else
30                System.out.println("Votre inventaire est vide");
31        } else {
32            choixValide = true;
33        }
34    }
35
36    return choixCombat;
37 }

```

Listing 5.13 – combatChoice() de Player

On notera également la présence de méthodes utilitaires telle que *choixYesNo()* qui demandera au joueur de valider ou non son choix. Si on a validé, alors cette méthode retourne "true", sinon elle retourne "false".

```

1 private boolean choixYesNo(){
2     System.out.println("0 - oui");
3     System.out.println("1 - non");
4     Scanner scanner = new Scanner(System.in);
5     int choixJoueur = -1;
6
7     while(choixJoueur != 0 && choixJoueur != 1) {
8         choixJoueur = scanner.nextInt();
9     }
10
11     return choixJoueur == 0;
12 }

```

Listing 5.14 – méthode utilitaire choixYesNo

iii Fourmis

La classe **Fourmis** permet, pour rappel, de parcourir le livre en tant que joueur fictif en effectuant des choix aléatoires. Cependant, à la différence avec le joueur humain, aucun des messages ne seraient affichés car cela n'a aucune importance si ce n'est que ralentir l'application (l'écriture dans un terminal est une opération coûteuse en terme de temps).

Reprenons les deux exemples de méthodes redéfinis à titre de comparaison, à savoir : *int makeAChoice(AbstractBookNode)* et *ChoixCombat combatChoice(BookNodeCombat, int, BookState)*

Commençons par la première. Il s'agit d'un choix totalement aléatoire fait par la fourmi. Il faut donc qu'elle fasse le choix d'un nombre entre 1 et n+1, "n" étant le nombre de choix. On commence à 1 car les choix sont numérotés à partir de 1 et non 0 dans le jeu. On obtient donc la méthode suivante :

```
1 @Override
2 public int makeAChoice(AbstractBookNodeWithChoices node) {
3     Random random = new Random();
4     return random.nextInt(node.getChoices().size())+1;
5 }
```

Listing 5.15 – makeAChoice() de Fourmi

Passons maintenant à la seconde méthode. De la même manière que pour *makeAChoice* le choix des actions est fait de manière totalement aléatoire. En témoigne l'algorithme suivant.

```
1 public ChoixCombat combatChoice(BookNodeCombat bookNodeCombat, int
   remainingRoundBeforeEvasion, BookState state) {
2     boolean choixValide = false;
3     Random random = new Random();
4     ChoixCombat choixCombat = null;
5     int choix;
6
7     while(!choixValide){
8         choix = random.nextInt(ChoixCombat.values().length);
9         choixCombat = ChoixCombat.values()[choix];
10
11         if (choixCombat == ChoixCombat.INVENTAIRE){
12             if(!state.getMainCharacter().getItems().isEmpty())
13                 useInventaire(state);
14         } else {
15             choixValide = true;
16         }
17     }
18
19     return choixCombat;
20 }
```

Listing 5.16 – combatChoice() de Fourmis

Tous les choix sont équiprobables. Cependant, peut être qu'il faudrait changer cette manière de faire. On risque de fuir beaucoup trop souvent et de ne jamais terminer un combat qui pourrait être long. De plus, il est possible que la fourmi utilise mal son inventaire par exemple en utilisant une potion en ayant la santé pleine ou en utilisant une arme moins puissante qu'une autre.

Ainsi le plus gros problème qui ressort de la fourmi est qu'elle n'est pas "intelligente". Ses choix sont dans certaines situations beaucoup trop aléatoires. Il faudrait lui donner un minimum d'intelligence afin de pouvoir réussir le livre. Cependant, quel degré d'intelligence doit-on lui fournir ? Si on lui en donne trop, ne risque-t-on pas d'avoir une estimation faussée ?

Par exemple, si à un moment de l'histoire, une personne nous provoque en duel, un combat se lance. Peut être que perdre le duel (parce qu'un personnage nous a demandé de le faire avant) mènerait à une

partie de l'histoire qui pourrait se révéler très importante pour la suite. Or, des fourmis qui chercheraient toujours à gagner les duels risqueraient de passer à côté de cet élément.

Une solution serait peut être de générer des fourmis qui seraient intelligentes mais qui ont de temps en temps, selon un certain ratio, une action totalement aléatoire.

Il en va de même pour de nombreux autres éléments. Par exemple, lorsqu'elles peuvent choisir des items, elles en prennent autant qu'elles le peuvent jusqu'à avoir leurs inventaires pleins. Cela peut se révéler absurde, si elles prennent des items inutiles. D'autant plus qu'elles ne peuvent pas décider de se libérer de quelques uns d'entre eux lorsqu'elles devront choisir de nouveau des items (du moins, ce n'est pas encore présent). Ceci pose une nouvelle question : Comment gérer l'évaluation d'un item ? Comment savoir si un item est plus important qu'un autre ? Cela pourrait certainement se faire en déterminant un calcul à partir du nombre de fois que l'item apparaît dans des prérequis et le nombre de fois qu'on peut l'obtenir par exemple.

Autre problème avec la fourmi : la détection de boucle infinie. Cela peut arriver par inadvertance ou alors de manière totalement intentionnelle de la part de l'utilisateur. Prenons en exemple le livre suivant :

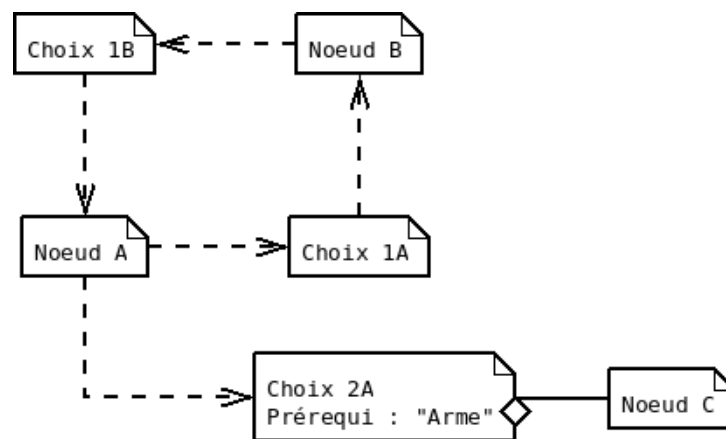


FIGURE 5.20 – prendreItem exemple de boucle infinie

Supposons que la fourmi ne possède pas l'item requis, pour choisir le choix 2A, celle-ci va alors devoir choisir le choix 1A. Cependant, celui-ci l'a fait arriver sur un noeud où la seule option possible est de revenir sur le noeud précédent par le choix 1B. Elle n'a toujours pas l'item et tourne donc indéfiniment. Cet exemple est extrêmement simple mais permet de bien voir le problème, la boucle peut être plus longue et plus difficile à voir. Il faudrait donc tenir un historique des noeuds visités pour tenter de détecter des cycles et stopper le jeu dans ce cas.

iv Jeu

Cette classe est la plus importante des quatre. En effet, c'est elle qui va se charger de faire fonctionner le jeu et la partie commune au code, tout en utilisant les différentes méthodes fournies par l'interface **InterfacePlayerFourmis**.

Avant de faire quoi que ce soit, dans le constructeur, nous effectuons une sauvegarde du livre sur lequel nous devons jouer sur le disque. Cela permet d'éviter de modifier par inadvertance certains éléments du livre original. Avant de lancer la partie, nous rechargerons cette copie livre. Ce processus permet de cloisonner le livre à une partie de jeu.

Deux choix de méthodes s'offrent à nous afin de démarrer le jeu. Soit la méthode *void play()* qui permet de faire jouer le joueur, soit la méthode *float fourmis(int)* qui permet d'obtenir l'estimation de la difficulté du livre.

Commençons par la première des deux. Si c'est un joueur humain qui va jouer cela signifie qu'on doit créer une instance de **Player**. Cette instance est stockée dans la variable *player* de type **InterfacePlayerFoumis** grâce au polymorphisme. De plus il faut également afficher les messages, la variable *showMessages* est donc mise à true. Cette variable va indiquer à la méthode nommée *void showMessage(String)* d'afficher les messages à chaque fois qu'elle est appelée. Nous pouvons alors démarrer le jeu à l'aide de *boolean runGame()*. Une fois le jeu terminé, il faut supprimer les ressources temporaires, notamment le livre temporaire sauvegardé, à l'aide de *void cleanUp()*.

```

1 public void play() throws IOException, BookFileException {
2     player = new Player();
3
4     showMessages = true;
5
6     runGame();
7
8     cleanUp();
9 }

```

Listing 5.17 – play()

L'autre méthode, *float fourmis(int)* permet de lancer "n" fourmis pour estimer la difficulté du livre, "n" étant le int fourni en paramètre. On doit donc créer une instance de **Fourmis**. Cette instance sera également stockée dans la variable *player*, une fois de plus, grâce au polymorphisme. De plus, il faut également masquer les messages, la variable *showMessages* est donc mise à false. On lance le jeu à l'aide de la méthode *boolean runGame()*. Si celle-ci nous return true, alors la fourmi a gagné, nous incrémentons le compteur de victoire. L'action de créer la fourmi et de lancer le jeu est donc fait "n" fois. Ci-dessous le code correspondant à cette opération :

```

1 public float fourmis(int nbrFourmis) throws IOException, BookFileException {
2     showMessages = false;
3
4     int victoire = 0;
5     for(int i = 0 ; i < nbrFourmis ; i++){
6         player = new Fourmi();
7
8         if(runGame()) {
9             victoire++;
10        }
11    }
12
13    cleanUp();
14
15    return ((float)victoire / (float)nbrFourmis) * 100f;
16 }

```

Listing 5.18 – fourmis()

Passons maintenant à la méthode *runGame()*. Celle-ci va commencer par créer un nouveau **BookState**. Ensuite, la méthode se charge de lancer la phase de conception du personnage en appelant la méthode correspondante dans l'instance de l'interface **InterfacePlayerFoumis**. Une fois cette étape franchie, il est possible de démarrer le jeu. Nous devons donc exécuter les noeuds successivement, récupérer le noeud suivant en fonction des choix du joueur et ce, jusqu'à arriver sur un noeud terminal (victoire ou défaite peu importe). Dans le cas où le type de noeud n'est pas connu, nous avons fait en sorte que le jeu s'arrête en comptant cela comme un échec.

Pour chaque type de noeud, une méthode est présente dans la classe et permet son exécution. Pour rappel, chaque type de noeud non terminal hérite de **AbstractBookNodeWithChoices**, une méthode commune est donc également présente et se nomme *execAbstractNodeWithChoices()*. Celle-ci va commencer par afficher le texte du noeud. Elle va ensuite enlever / ajouter les pv du joueur au besoin. S'en suit une vérification de la vie du joueur afin de retourner un noeud de défaite dans le cas où il serait mort.

Si ce n'est pas le cas nous pouvons continuer en choisissant les items que l'on souhaite prendre parmi ceux qui sont disponibles. Enfin, nous retournons null, symbolisant que l'aventure peut continuer car le joueur n'est pas mort.

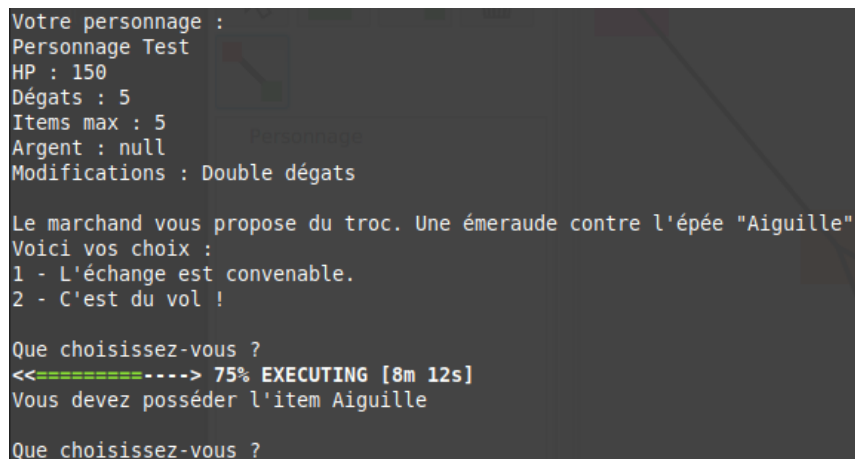
```

1 private AbstractBookNode execAbstractNodeWithChoices(AbstractBookNodeWithChoices
  node){
2     showMessage(node.getText());
3
4     //Regarde si il y a une perte/gain de point de vie dans le noeud
5     execNodeHp(node);
6
7     //Si le personnage n'est plus en vie
8     if(!state.getMainCharacter().isAlive()){
9         BookNodeTerminal nodeTerminal = new BookNodeTerminal();
10        nodeTerminal.setText("Vous êtes morts...");
11        nodeTerminal.setBookNodeStatus(BookNodeStatus.FAILURE);
12
13        return nodeTerminal;
14    }
15
16    //Regarde si il y a des item à prendre dans le noeud
17    if(!node.getItemLinks().isEmpty())
18        chooseItems(node);
19
20    return null;
21 }

```

Listing 5.19 – Méthode `execAbstractNodeWithChoices()`

S'il s'agit d'un noeud basique, il est alors pris en charge dans la méthode `execNodeWithChoices()`. La méthode vérifie si au moins un choix est possible, permettant ainsi de créer, ou non, un noeud terminal de défaite. S'il peut au moins choisir une destination, un choix est demandé parmi toutes les destinations faisant un appel à la méthode `player.makeAchoice()`. Une fois le choix décidé, si le joueur a les prérequis pour aller vers cette destination (si `isAvailable()` renvoie true), alors la méthode `execBookNodeLink()`, est appelée. Enfin, nous retournons le prochain noeud à exécuter.



```

Votre personnage :
Personnage Test
HP : 150
Dégats : 5
Items max : 5
Argent : null
Modifications : Double dégats

Le marchand vous propose du troc. Une émeraude contre l'épée "Aiguille"
Voici vos choix :
1 - L'échange est convenable.
2 - C'est du vol !

Que choisissez-vous ?
<<=====----> 75% EXECUTING [8m 12s]
Vous devez posséder l'item Aiguille
Que choisissez-vous ?

```

FIGURE 5.21 – Exemple de prérequis non satisfait

L'appel aux différentes méthodes ressemble donc à ce qui suit :

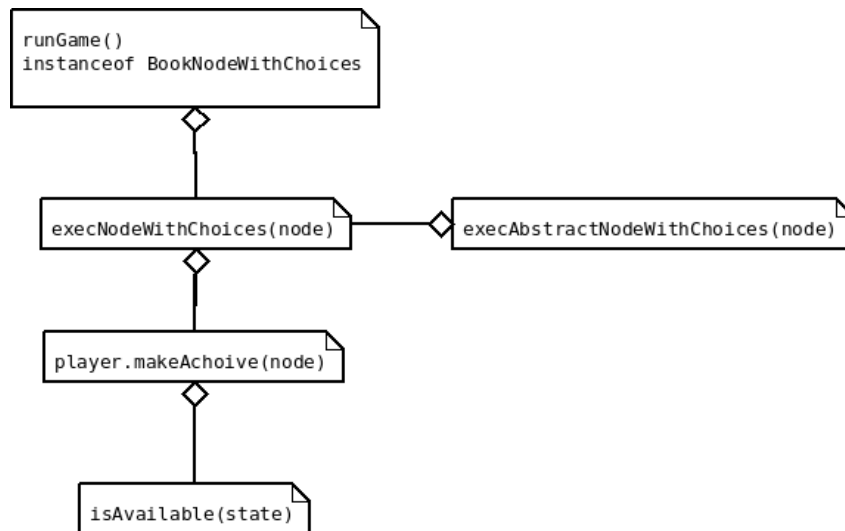


FIGURE 5.22 – Lien entre les méthodes pour un noeud basique

S'il s'agit d'un noeud de combat, une vérification est réalisée afin savoir si le noeud contient des ennemis. S'il n'y a pas d'ennemis, nous considérons que le joueur est victorieux du combat. S'il n'y a pas de noeud de victoire, un noeud de défaite est automatiquement transmis afin de ne pas avoir d'erreur sur ce noeud. Si une liste d'ennemis est présente, nous eninstancions une nouvelle contenant les *Book-Character*. C'est nécessaire car la première liste contient les ID des ennemis, les informations sur les ennemis étant contenues dans la HashMap du livre, or, il ne faut pas les modifier directement. Ensuite, le joueur entre en combat et fait son choix sur l'action à mener : "Attaquer", "Utiliser son inventaire", "Partir". Une fois que le tour du joueur est terminé, et s'il est toujours au combat, chaque ennemi va l'attaquer de manière successive.

La fin de combat s'effectue si la liste d'ennemis est vide ou si le joueur n'est plus en vie. Le noeud de destination est alors défini en fonction du résultat en fin de combat (lien de victoire ou de défaite). Bien sur, si le lien n'est pas existant, un noeud terminal de défaite est créé pour éviter de déclencher une exception.

S'il s'agit d'un noeud aléatoire, après appel à la méthode *AbstractBookNode execAbstractNodeWithChoices(AbstractBookNodeWithChoices)*, nous récupérons un des choix à l'aide de *getRandomChoices()* (cf *getRandomChoice()* à la page 16) ce qui, pour rappel, permet d'obtenir l'un des noeud de manière aléatoire suivant certaines probabilités. Si aucun noeud choix n'est valide, nous retournons un noeud terminal de défaite. Dans le cas contraire, nous retournons le noeud correspondant au choix tiré.

S'il s'agit d'un noeud terminal, la partie est alors terminée. Nous vérifions, dans *runGame()*, s'il s'agit ou non d'une victoire et nous renvoyons le boolean adéquat.

6 Conclusion

Ce projet a permis aux différents membres de s'améliorer, que ce soit dans l'apprentissage d'une librairie, la mise en application des concepts vues en cours ou bien encore, dans l'art de la procrastination. Bien que nous ayons été quatre sur le projet, deux de nos camarades n'ont pas fourni d'aide dans celui-ci. Il a fallu leur demander à de nombreuses reprises de travailler, des modifications de quelques lignes pouvaient prendre jusqu'à trois semaines pour être rendues, tout en étant parfois incomplètes. Ainsi, pour nous, le groupe était un groupe constitué de deux personnes uniquement. Le projet a été très intéressant mais nous regrettons beaucoup de ne pas avoir pu le compléter et de ne pas avoir rendu le code aussi propre que ce que nous aurions voulu. Nous restons cependant satisfaite de notre travail, l'application étant tout de même fonctionnelle et plutôt complète.