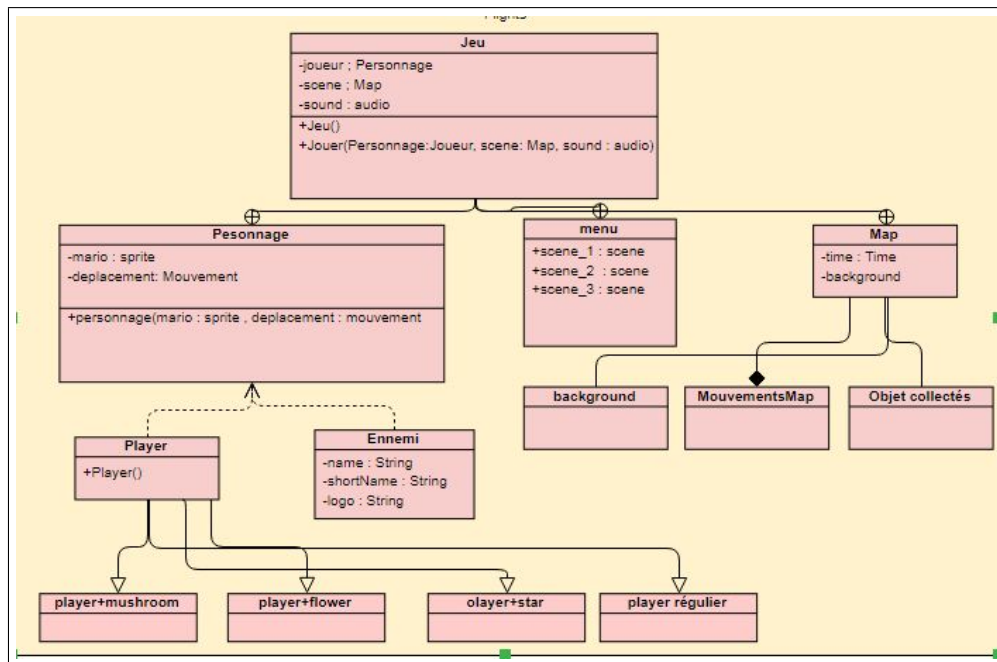


# *Première itération : Mario 2020*

Houda.Ouhou (groupe A)

April 2020

-Dans cette itération, j'ai essayé moi et mes collègues [ Houda Ouhou, Youness El Bouzekraoui, Faical Toubali Hadaoui , Yassir Bouisse ] de définir un ensemble de classes qui peuvent illustrer notre jeu. Après l'accord des membres, on a défini un schéma initial qui explique le jeu en Word à partir de laquelle, j'ai déduit un diagramme de classe que j'ai proposé au groupe pour mieux comprendre les relations entre classes :



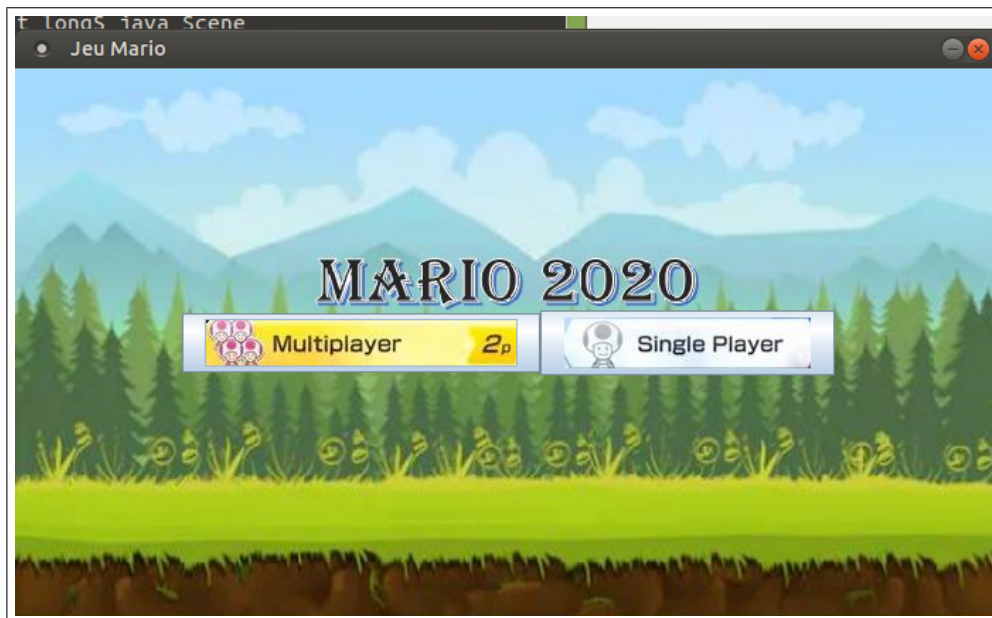
-Mon travail se focalise tout d'abord sur la partie affichage du menu, que j'ai réalisé en se basant sur le tp de Swing fait dans les séances précédentes :

-J'ai commencé d'abord par définir :

- \* Classes Panneau qui réalise Jpanel et MaFenetre qui réalise JFrame afin de personnaliser l'arrière-plan du Jeu et les paramètres des fenêtres qui vont être générées lors du jeu .
- \* Classe Scene : qui permet de générer la première page du menu : Page principal où le joueur choisi le type du jeu souhaité : SinglePlayer ou multiplayer. Le clic sur l'un des boutons figurant sur cette fenêtre permet la transition entre cette partie et la deuxième scène grâce à l'association d'une action ActionListener aux boutons :

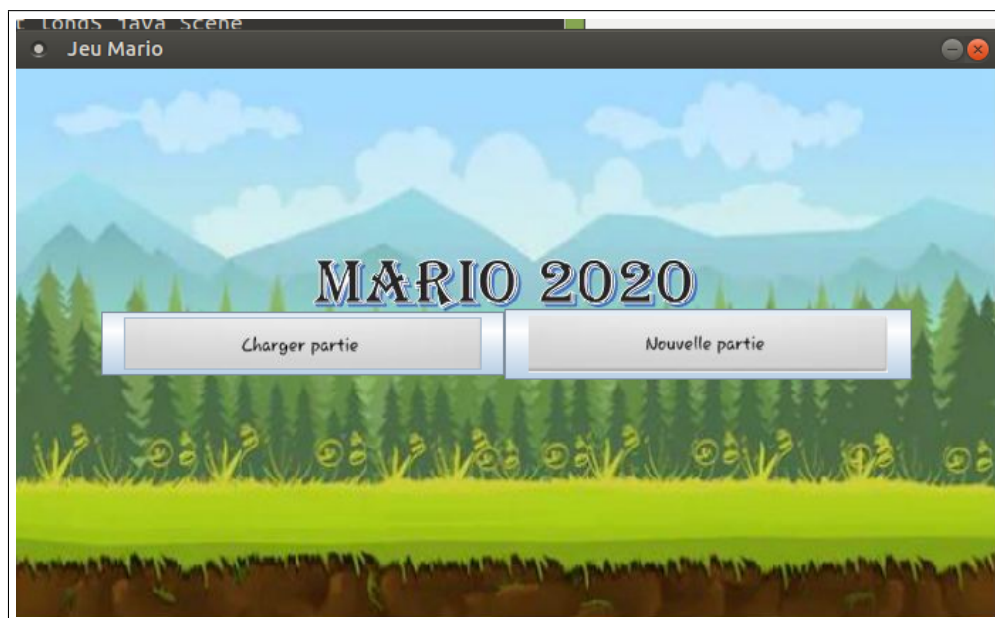
```
public class ActionJouer implements ActionListener {  
    @Override  
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
        new Scene2();  
    }  
}
```

### Menu principal :



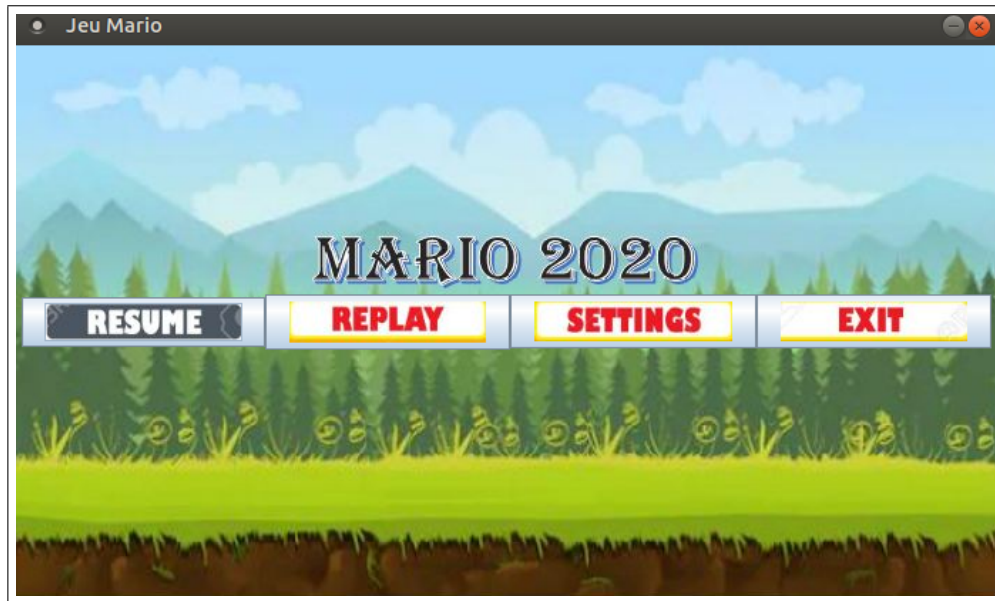
- \* Classe  $Scene_1$  : dans cette classe, on affiche un menu intermédiaire qui permet au joueur soit : charger une ancienne partie, ou bien lancer une nouvelle.

### Menu secondaire :



- \* Classe *Scene<sub>2</sub>* : qui permet l'affichage d'un troisième menu, où l'utilisateur pourra choisir entre : reprendre la partie, rejouer, reconfigurer, ou bien quitter la partie.

Sous menu :



-Mon deuxième rôle est de définir une composante importante dans le JEU : "les joueurs" du partie à travers :

- \* La classe *Personnage* dont hérite les classes *Player* et *Ennemi* , et qui permet donc, à la fois, de choisir un sprite et un type de mouvement qu'on lui associe comme j'ai montré dans le diagramme de classe précédent .Et à travers ces opérations définies, on peut facilement permettre à l'utilisateur de se lancer dans le jeu.
- \* Classe *sprite* : est une classe qui définit : le nom, le style(image) ainsi que la position initial du joueur choisi.