

RAPPORT 2

Fonctionnalités de interface graphique

- ➔ Le interface graphique permet est implementé avec design similaire de celui du enocé. Chaque case est numeroté du 0 à 5.
- ➔ Les bateaux sont colorés en utilisant 6 couleurs differents (green, blue, yellow, cyan, magenta, rouge). Bateau principale («A») est coloré en rouge.
- ➔ Chaque bateau peut être selectionné. Pour le selectionner il faut appuyer sur le bateau. Le bateau selectionné possède les bordures noir. Une seul bateau peut être selectionné à la fois.
- ➔ Interface graphique gere 2 methodes de mouvements des bateau. Pour pouvoir deplacer un bateau il faut d abbord le selectionner.
- ➔ Premiere methode consiste à utiliser les touches de clavier pour deplacement. La touche «q» permet de decaler le bateau horizontal et la touche «d» permet de le avencer. Pareilment pour les bateau verticaux (touche «z» pour decaler et touche «s» pour avancer). Les autres touches sont ignorés.
- ➔ Deuxieme methode consiste à utiliser la souris. Pour avancer le bateau horizontal il faut appuyez sur la partie droite (zones libres) de bateau et pour decaler sur la partie gauche. Pareilment pour les bateaux verticaux (partie au dessous pour avancer et partie au dessus pour decaler).
- ➔ Si on essaye de deplacer le bateau quand le chemin est fermé rien ne se passe (bateau reste sur ça place).
- ➔ Quand le bateau est à la position gagnante le message de felecitation est affiché en bas.

Le interface graphique est implementé en utilisant module Graphics seulement.

Merci pour votre attention.