

# Rapport personnel – Développement de la logique métier dans l’interface graphique inventory

MOHAMED KHALIL ABDELLAOUI

Mai 2025

## 1 Travail réalisé

Dans le cadre de ce projet, j’ai été chargé de la conception, de l’implémentation et de la concrétisation de la logique métier dans l’interface graphique inventory. Ce travail a été réalisé en collaboration avec mon coéquipier Othmane, chacun se concentrant sur une partie spécifique tout en assurant une coordination régulière. Mon travail s’est articulé autour des points suivants :

- Révision des classes principales après les différentes modifications faites par les autres membres d’équipe (**Weapon**, **Attachment**, **Inventory**, et **Rarity**) ;
- Mise en place des méthodes de gestion des armes et des pièces jointes (ajout, suppression, recherche, etc.) ;
- Implémentation des comportements spécifiques des armes, tels que le rechargement (**reload**) et le tir (**fire**), ainsi que la gestion des munitions ;
- Rédaction de méthodes utilitaires pour faciliter l’intégration avec l’interface graphique.

## 2 Remarque: Difficultés rencontrées

Lors de l’intégration de la partie interface graphique au sein des autres classes, nous avons constaté que certaines de nos classes du jeu ne sont pas entièrement compatibles avec la structure attendue par l’interface. Cela provoque des dysfonctionnements lors de l’affichage ou de la manipulation des objets du jeu via la fenêtre d’inventaire. Ce problème d’intégration avec les autres classes du jeu n’est pas encore résolu et représente un point bloquant pour la finalisation du projet.