

# Rapport personnel – Développement de l’interface graphique de l’inventaire

Othmane ZENBI

Mai 2025

## 1 Travail réalisé

Dans le cadre du projet, j’ai été responsable du développement de l’interface graphique utilisateur (GUI) en Java Swing. Ce travail a été réalisé en collaboration avec Abdellauoi Mohamed Khalil, chacun se concentrant sur une partie spécifique du projet tout en assurant une communication régulière pour garantir la cohérence de l’ensemble. Mon travail a principalement consisté à :

- Concevoir et implémenter la classe **InventoryFrame** permettant l’affichage de l’inventaire des armes sous forme de tableau ;
- Mettre en place le panneau de détails affichant les informations d’une arme sélectionnée (identifiant, nom, rareté, dégâts, munitions, pièces jointes) ;
- Ajouter et gérer les boutons d’action (**Recharger**, **Tirer**, **Afficher l’inventaire**) et leurs événements associés ;
- Assurer la liaison entre les actions de l’utilisateur et la mise à jour dynamique de l’affichage.

## 2 Remarque

Au cours de l’intégration de l’interface graphique avec les autres classes, nous avons rencontré un problème majeur : l’interface graphique développée ne fonctionne pas correctement avec certaines des autres classes du jeu déjà implémentées. En particulier, des incompatibilités subsistent au niveau des interactions entre la fenêtre d’inventaire et les classes responsables d’autres fonctionnalités du jeu, ce qui empêche l’affichage et la gestion correcte des données dans l’application globale. À ce stade, ce problème persiste et nécessite des ajustements ultérieurs pour permettre une intégration complète et fonctionnelle avec l’ensemble des composants du jeu.