

Rapport Projet Java1

Projet Western

Robillart Julie

Introduction

Ce projet de Java a été effectué sur le thème Western par Julie ROBILLART.

Ce projet consistait à reproduire un environnement Western au niveau des personnages et actions tout en utilisant les notions vues en cours tel que les interfaces ou la lecture de fichier. Ce projet permet, à partir d'un fichier texte contenant les personnages implémentés, de choisir un mode d'exécution parmi random, choisir et histoire et suivant ce mode de choisir (ou pas) un personnage et ses actions.

Fonctionnalités

Je vais maintenant vous expliquer le fonctionnement à partir de l'exécution.

- Le mode random choisit tout pour vous, le personnage et l'action. A la fin de l'exécution il revient au menu de mode d'exécution.
- Le mode choisir permet de choisir le personnage et l'action mais sans vraiment de continuité entre elles si ce n'est les conséquences (une fille kidnappée peut ensuite être libérée).
- Le mode histoire permet d'avoir une plus grande continuité dans les actions. On choisit un personnage au début et on le garde pour toute la partie. On peut se déplacer entre les différents lieux avec les actions adéquates (on ne peut boire un verre que dans le bar).

Dans ces modes on choisit le personnage et l'action mais pas avec qui l'action est effectuée : si on choisit de parler à quelqu'un dans la rue le personnage interlocuteur va être choisi au hasard. Tous les modes peuvent être « quitter proprement » : random avec « quitter », Choisir avec « autre », « mode » et « quitter » après l'exécution d'une action et Histoire avec « quitter » après l'exécution d'une action.

Technique

Classes

Mon projet est donc constitué de 3 ensembles de classes :

- Les classes caractéristiques des personnages (ex : Humain, Lady, Barman...)
- Les classes caractéristiques de lieux (ex : Lieux, Bar...)
- Les classes contenant les fonctions mises en œuvre lors de l'exécution (Action, Perso, Choice)

La classe Action gère tout ce qui attrait aux actions (affichage des possibilités, exécution d'actions, random de personnage si nécessaire, transformation de personnage Lady a kidnappé une fille elle devient donc une ThugLady)

La classe Perso gère les randoms (ex : randomLady choisit une lady au hasard en fonction des personnages disponible)

La class Choice gère l'affichage et les appels des fonctions en fonctions des choix effectué que ça soit au niveau du mode ou du personnage choisit.

Les classes sont lié entre elles comme illustré sur le schéma en annexe.

Interface et class abstraite

J'ai utilisé une interface pour gérer l'aspect délinquant celle-ci permet d'implémenter certain méthode obligatoire comme getInJail() ou kidnappedLady().

De la même manière j'ai utilisé une class abstraite pour gérer la création de lieux, ils ont tous un nom et la possibilité d'entrer/sortir mais tous de manière différente.

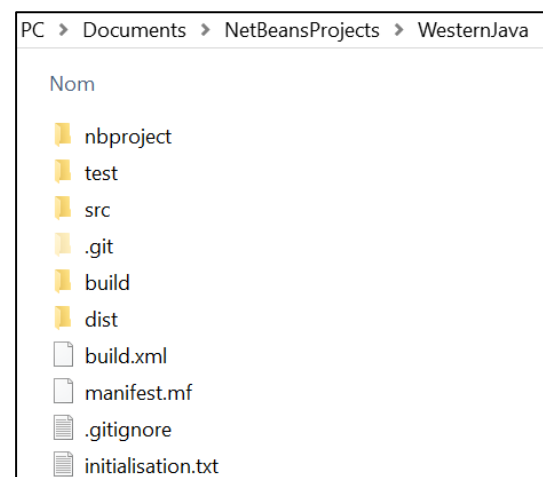
Installation

Les fichiers .java seront joint à ce rapport ainsi que le fichier texte d'initialisation.

Le fichier d'initialisation doit être placé dans la racine du projet.

De plus, mon projet est disponible en ligne :

<https://github.com/julierblrt/WesternJava>



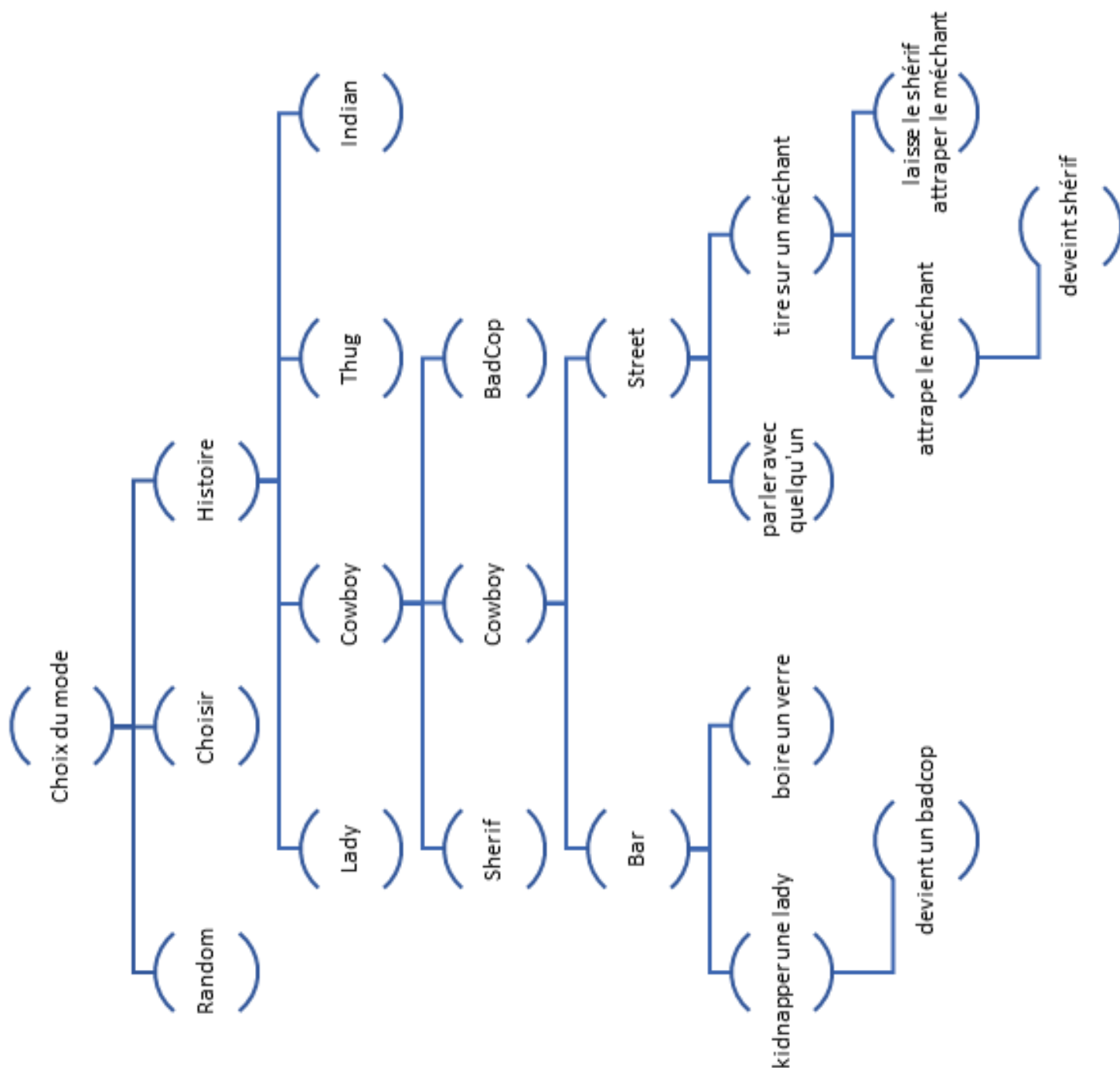


Figure 1: Exemple de déroulé du projet

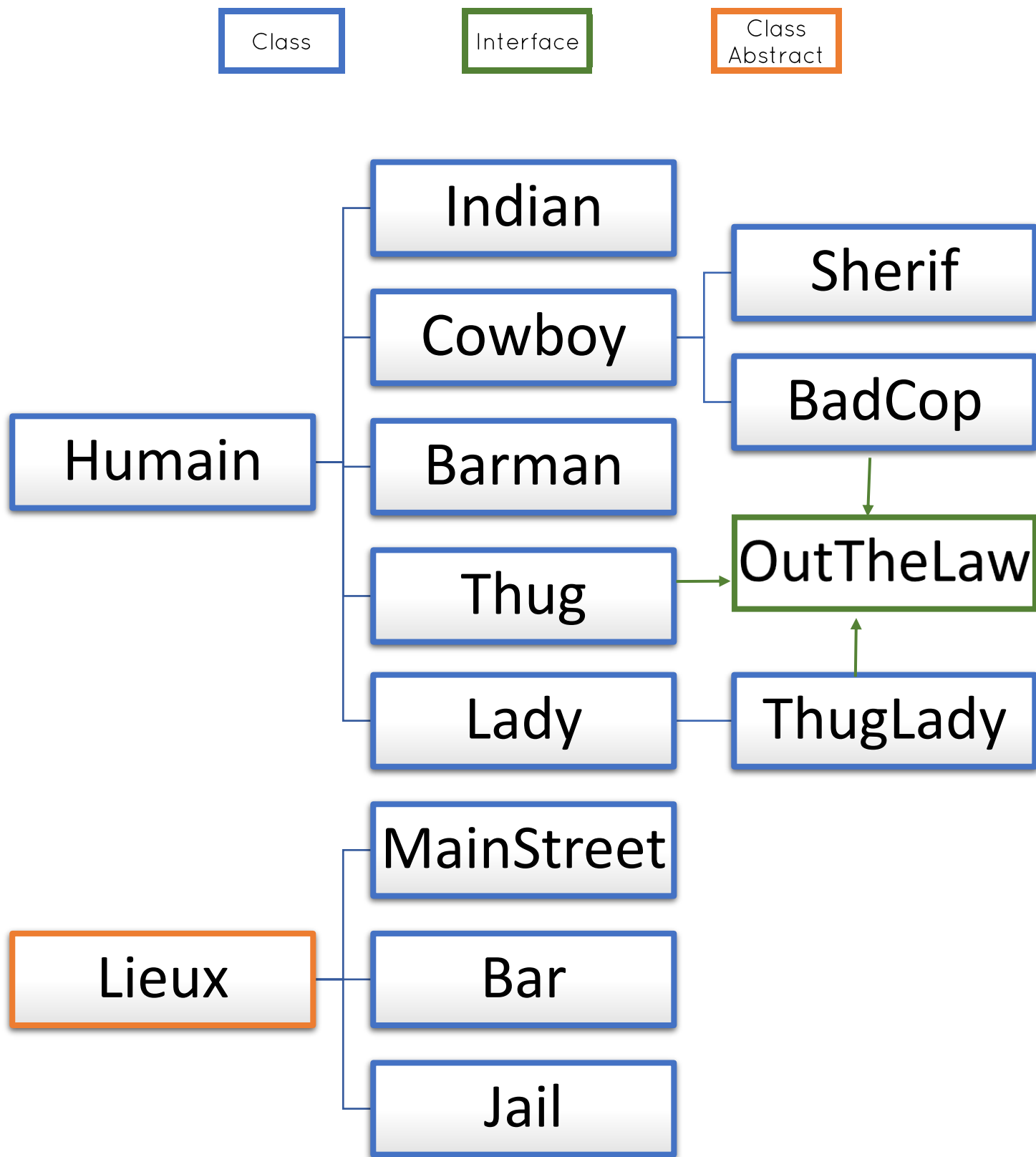


Figure 2: Schéma des classes et interfaces du projet