



Technologie Objet

Rapport Personnel

Hathoute Hamza

Groupe GH1

Département Sciences du Numérique - Première année
2020-2021

1 Travail demandé

Lors de la division du travail entre les membre de l'équipe, j'ai été chargé de deux fonctionnalités: d'implémenter une logique pour télécharger une image et la transformer en une **ImageIcon** pour l'utiliser dans un **JLabel**, et d'implémenter la logique pour générer des images des cartes de jeu.

2 Implémentation

2.1 Télécharger une image

Pour implémenter une telle logique, j'ai divisé mon travail en deux parties: Choisir un fichier et le transformer en **ImageIcon**. Le code est ajouté dans la classe **Utils** qui regroupe les outils utilisés par l'application.

Le résultat final est:

```
/** Affiche une fenetre pour slectionner une image et la
 * transforme en ImageIcon.
 * @param parent La fenetre principale du programme.
 * @return l'ImageIcon du choix de l'utilisateur,
 * ou null si une erreur s'est produite.
 */
public static ImageIcon telechargerImage(JFrame parent)
```

PS: Le paramètre *parent* sert à afficher la fenêtre de choix de fichier devant la fenêtre du paramètre.

2.2 Générer les cartes de jeu

Pour aboutir à un minimum de complexité, j'ai utilisé la methode *paint(java.awt.Graphics g)* de **Container** qui génère l'image du panel dans l'objet *g*.

Ensuite l'utilisateur choisit le fichier destinataire en utilisant **JFileChooser** de l'API Swing.

Le résultat final est donc:

```
/** Sauvegarder une carte du jeu sous forme d'image jpg.
 * @param parent La fenetre principale du programme.
 * @param panel La fenetre de la carte dont on veut sauvegarder.
 * @return true si la sauvegarde s'est termine correctement.
 */
public static Boolean sauvegarderCarte(JFrame parent, Container panel)
```
