

# Rapport de projet

Application d'aide au déroulement d'une partie  
De jeu de rôle papier.

*Alexandre Fray   Alexia Huc-Lhuillery   Basile Gros  
Hamza Hathoute   Kamal Hammi   Léane Hauteville  
Lucas Goussard*

**Groupe H-1**

Département Sciences du Numérique – Première Année

2020-2021

# Sommaire

- 1- Fonctionnalités implantées
- 2- Architecture et diagramme UML

# 1-Fonctionnalités implantés

## 1.1- Interface Maître du jeu/Joueur

A l'aide de la bibliothèque Java Swing, nous avons réalisé deux interfaces graphiques. L'une permet au maître du jeu de créer les différentes fiches de personnages avec leurs différentes caractéristiques (nom, rôle, capacité, inventaire...). Et l'autre interface concerne la fiche personnage. Nous avons mis en place une image du personnage par défaut lorsqu'une fiche est créée que le joueur peut modifier et également imprimer.

Nous avons mis en place les boutons associés à leur action pour modifier l'image du personnage, imprimer une fiche, pouvoir ajouter/supprimer une capacité ou un objet à l'inventaire avec le bouton OK.

La capacité avec sa valeur s'affiche dans son cadre attribué. Il en est de même avec les objets de l'inventaire.

Pour la vie du personnage elle est associée à une barre de progression que le maître du jeu peut modifier.

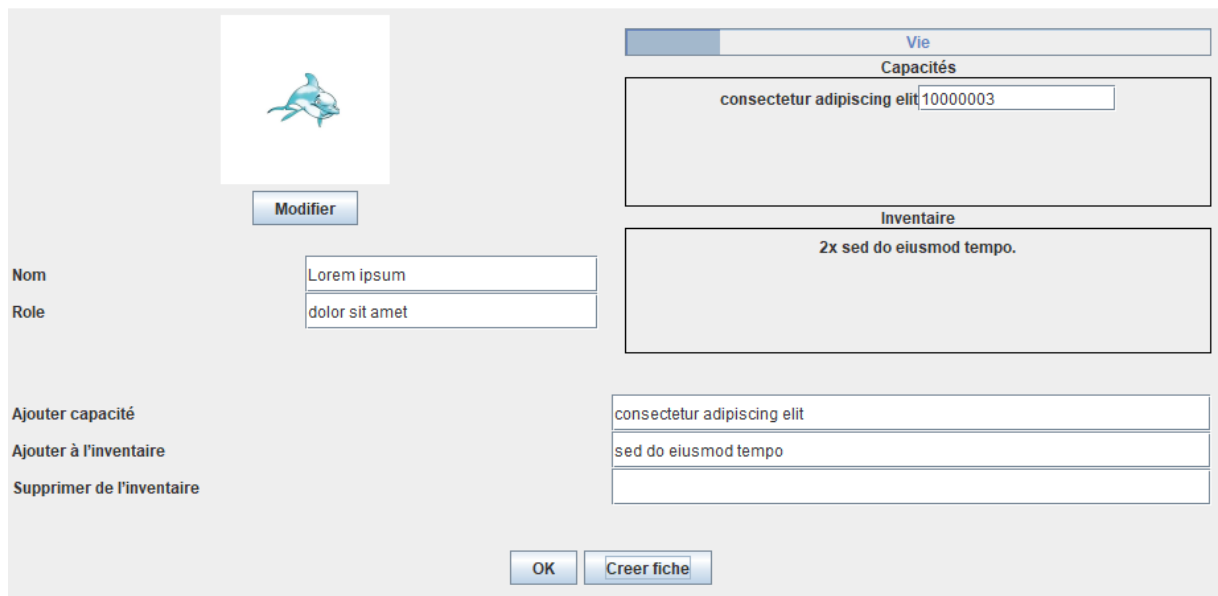
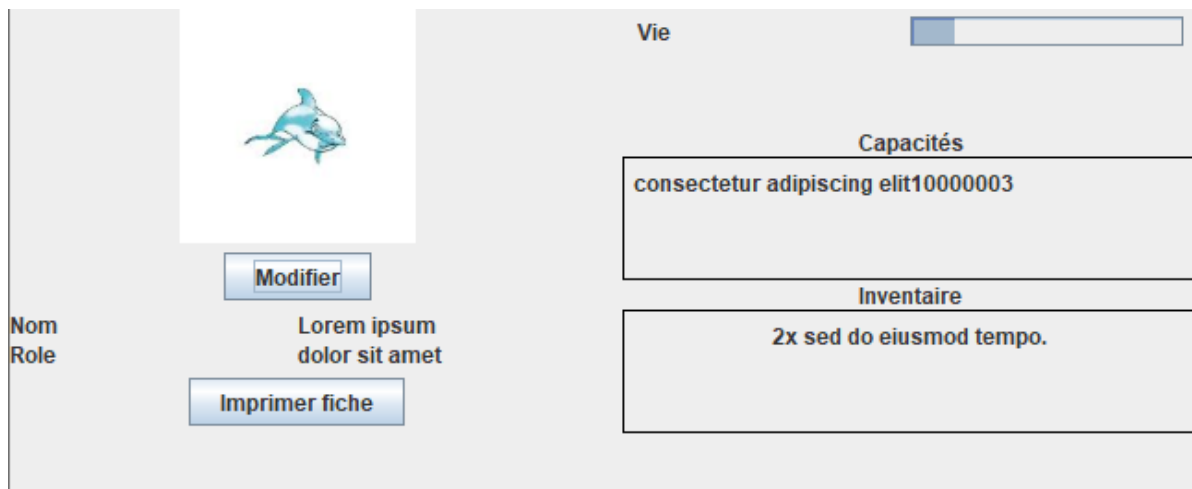
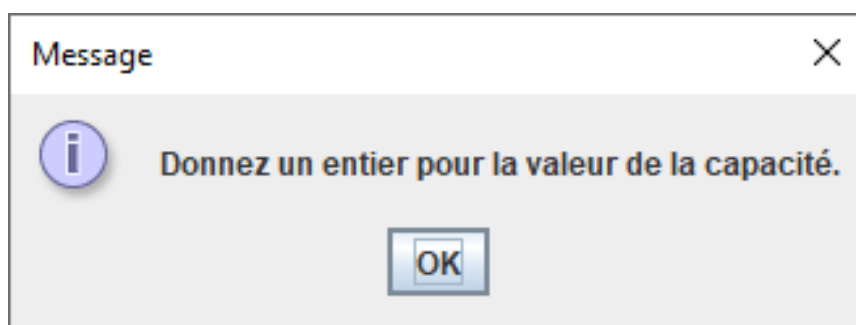


Figure 1 – Interface Maître du jeu



*Figure 2 – Interface fiche personnage*

Si une valeur incorrecte est rentrée pour la vie ou les capacités, le programme affiche une fenêtre avec le message d'erreur. Une fiche sans nom de personnage donne aussi lieu à une erreur.



*Figure 3 – Message d'erreur*

## 2-Architecture et diagramme UML

Le diagramme UML suivant présente l'architecture générale du programme. Il affiche aussi les différentes classes utilisées dans ce projet ainsi que leurs relations.

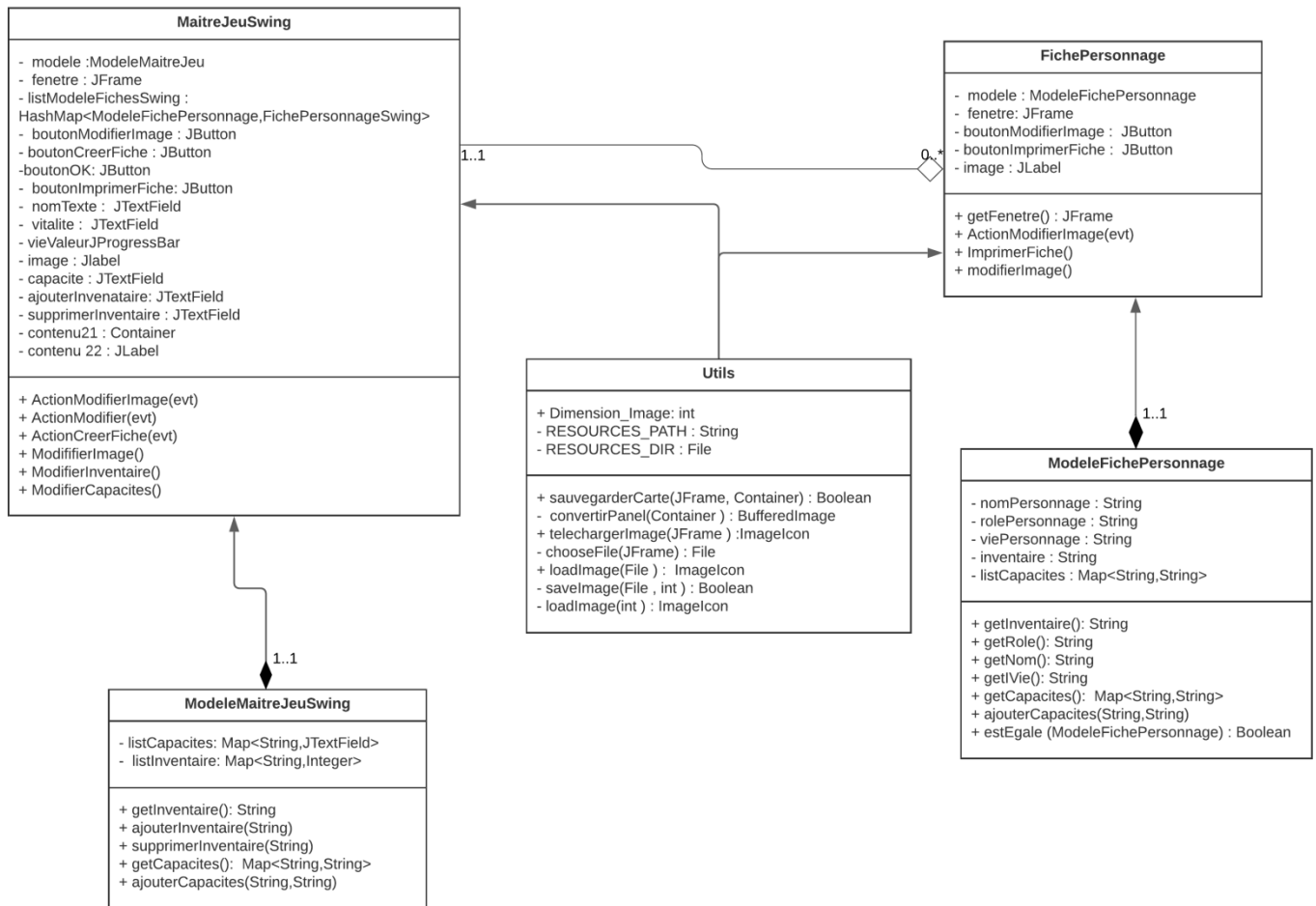


Figure 4 – Diagramme UML

La classe MaitreJeuSwing constitue la classe majeure de notre programme. Elle comporte l'ensemble des composants principaux et nécessaires pour faire fonctionner l'interface swing. Cette dernière s'appuie sur deux classes. L'une est le modèle pour le maître du jeu et l'autre concerne la FichePersonnage, puisque chaque un possède des droits spécifiques. En effet, un personnage ne peut pas modifier son inventaire ou s'ajouter des capacités. Pour la classe Utilis, elle

contient l'ensemble des fonctions nécessaires pour gérer une carte au format jpg, notamment pour sauvegarder une carte.