

COMPTE RENDU

Tout d'abord, pour commencer, ce projet, m'a permis d'approfondir mes compétences en programmation Java en développant une application complète. Cela m'a donné l'occasion de mettre en pratique mes connaissances en Java et d'explorer différentes fonctionnalités du langage.

Ensuite, j'ai acquis de nouvelles compétences dans la création d'interfaces utilisateur graphiques en utilisant la bibliothèque Swing de Java. J'ai pu créer des fenêtres, des panneaux, des boutons et d'autres composants pour rendre mon application plus conviviale et interactive. La gestion des événements utilisateur, en particulier les clics de souris, a été un autre aspect essentiel du développement de l'application. J'ai appris à interagir avec les composants graphiques en réponse aux actions de l'utilisateur et à exécuter des actions spécifiques en conséquence. J'ai également développé des compétences en gestion des fichiers en utilisant les classes d'entrée/sortie de Java. Cela m'a permis de charger une liste de mots à partir d'un fichier externe, enrichissant ainsi la base de données de mots disponibles pour le jeu de mots croisés. La logique du jeu de mots croisés a été un défi intéressant à relever. J'ai dû mettre en place la recherche de mots dans différentes directions. L'utilisation de tableaux multidimensionnels, notamment des tableaux bidimensionnels, a été essentielle pour représenter la grille de mots croisés et les labels associés. Cela m'a permis de gérer efficacement la structure complexe de la grille. L'interaction avec l'utilisateur a été facilitée grâce à l'utilisation de boîtes de dialogue. Cela m'a permis d'obtenir des informations et des choix de la part de l'utilisateur, rendant ainsi l'expérience utilisateur plus conviviale. Tout au long du projet, j'ai rencontré des problèmes et des erreurs, ce qui m'a amené à développer mes compétences en débogage et en résolution de problèmes. Chaque défi rencontré m'a permis d'apprendre et de progresser dans mon développement en tant que programmeur. En adoptant une approche de développement itératif, j'ai pu améliorer progressivement mon application en ajoutant de nouvelles fonctionnalités, en révisant et en améliorant le code existant. Malgré encore quelques bugs non résolus, cela m'a également montré l'importance de la rétroaction et de l'itération continue dans le processus de développement logiciel.

Enfin, ce projet a été l'occasion de démontrer ma capacité d'apprendre de nouvelles compétences et technologies de manière autodirigée. J'ai cherché des informations et des solutions par moi-même lorsque cela était nécessaire, renforçant ainsi mon apprentissage autonome et mon autonomie en tant que développeur.