

RAPPORT PERSONNEL

Mahmoud LAANAIYA

Troisième Itération

J'ai travaillé sur deux parties : le menu + l'Engine. En effet, j'ai fait fonctionner enfin les boutons pause et resume (le bouton **P** pour Pause et le bouton **R** pour resume). Une fois on touche le bouton **P** du clavier, on voit une mention **PAUSED** le jeu est en pause (Rien ne bouge) et une fois on touche le bouton **R** du clavier, elle disparaît. Ainsi j'ai enlevé le menu **Option** car il n'a plus d'importance.

Pour le menu **Aide**, j'ai pu faire fonctionner les boutons **Contact** et **Tutoriel**. En effet, une fenêtre contenant des informations (**msg.java**) apparaît une fois on clique sur un de ces boutons.

Restons sur la classe **msg.java**, j'ai fait fonctionner le bouton **Informations** dans le menu de départ.

Le timer ne marche pas, et c'est du fait que la classe **Fenetre** n'est pas liée à la classe **GameLoop**.

Dans l'Engine, pour faire fonctionner les boutons **Pause** et **Resume**, il fallait ajouter des méthodes dans **Game.java** comme **checkPause**, **checkResume...**, et traiter plusieurs cas dans **GameLoop.java**.

Aussi, j'ai implanté des méthodes dans **MovingObjects.java**, et un traitement dans le **GameLoop.java** et **Game.java**, afin d'afficher un **GAME OVER** lorsque le joueur meurt. Ces modifications étaient au niveau des classes suivantes : **Game.java**, **GameLoop.java**, **Fenetre.java**, **MovingObjects.java** **Aide.java**, **Menu.java**, **Partie.java**