

Rapport 2 – alagrang4

Durant cette itération, j'ai créé l'interface «Comportement» qui définit comment un personnage se déplace ainsi que la classe «ComportementJoueur» qui l'implémente. Cette classe permet de définir de quelle manière le joueur va se déplacer. Par la suite, j'ai travaillé sur l'architecture de l'interface du jeu notamment en créant le diagramme UML de cette partie. Ensuite, j'ai travaillé sur la classe «IHMCraft» qui définit une «JFrame». En fait, cette classe permet de regrouper l'ensemble des objets qui doivent être affichés à l'écran lorsque le jeu sera en cours. De plus, j'ai codé les classes «VueMap» et «ControleurMap» qui permettent de voir et d'interagir avec le plateau de jeu. La classe «VueMap» définit un «JLabel» qui correspond à une case du plateau. Cet objet contient une image définissant ce qui se trouve dans cette case. De plus, la classe «ControleurMap» définit un objet de type «JPanel» qui permet d'interagir avec le plateau de jeu. Par exemple, en appuyant sur une flèche, notre personnage pourra se déplacer dans l'environnement. Pour finir, nous avons débogué l'interface avec Léo afin de pouvoir avoir un aperçu du travail réalisé par l'équipe.