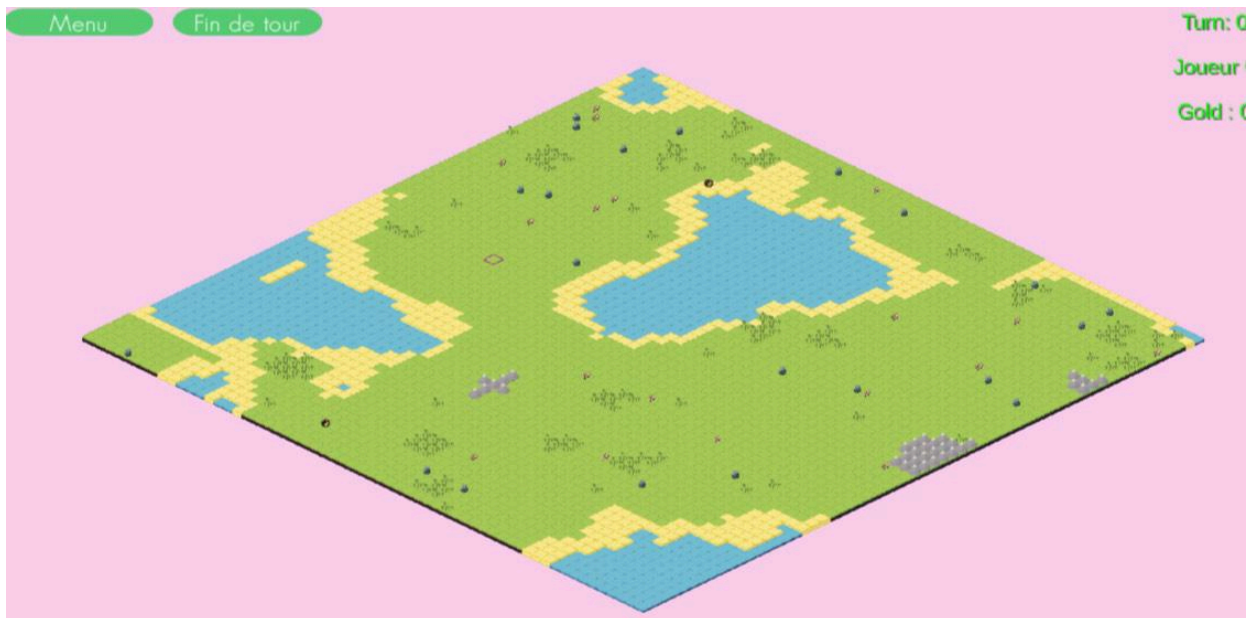


Projet Long

Ghallabi Sidi Mohamed Raid

Rapport de Travail - Projet de Jeu 4X



Contexte:

Pour construire des bâtiments ou des unités, il existe deux méthodes. La première consiste à avoir la quantité d'or (gold)

nécessaire pour chaque type de bâtiment et chaque type d'unité. Cependant, il y a une autre possibilité : utiliser le buildingProductionTimer et le unitProductionTimer, qui augmentent avec le passage des tours. Ceci dit, ces deux dernières variables représentent en quelque sorte une monnaie ou une devise alternative au gold pour construire les bâtiments et les unités.

Travail réalisé:

Dans la classe City.java:

J'ai commencer par implémenter startTraining et startBuilding qui initialisent le buildingProductionTimer et le unitProductionTimer ainsi que le currentlyBuilding et le currentlyTraining.

Puis j'ai implémenté:

- ☐ updateProduction qui utilise deux méthodes auxiliaires updateBuildingProduction et updateUnitTraining.
- ☐ addUnitToCity qui ajoute une unité spécifique à la ville ou au joueur qui possède la ville.
- ☐ getUnitProductionTime qui retourne le temps nécessaire pour produire une unité spécifique.
- ☐ getBuildingProductionTime qui retourne le temps nécessaire pour construire un bâtiment spécifique.

Dans la classe GameUI.java:

J'ai implémenté:

- ☐ menuConstruction qui permet d'afficher le menu de construction dans l'interface utilisateur, permettant aux joueurs de choisir un bâtiment à construire dans une ville spécifique.
- ☐ hasEnoughMoney qui vérifie si un joueur a suffisamment d'or pour produire une unité spécifique dans une ville.
- ☐ getUnitCost qui retourne le coût en or pour produire une unité spécifique. Ce coût est défini en fonction du type d'unité.
- ☐ getSelectedCity