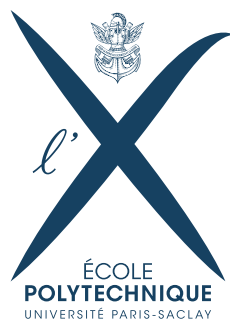


SPEEDTYPER

Projet d'INF431

Mars 2018

Vincent DALLARD et Romain FOUILLAND



1

INTRODUCTION

Le but du SpeedTyper est de taper le plus vite possible. Pour que le jeu soit pertinent, il faut donc que l'interface utilisateur (UI) soit la plus fluide possible. Ainsi, il faut gérer la vérification des mots et le décompte du temps en parallèle pour ne pas ralentir l'UI. De ce fait, un programme utilisant plusieurs threads est nécessaire.

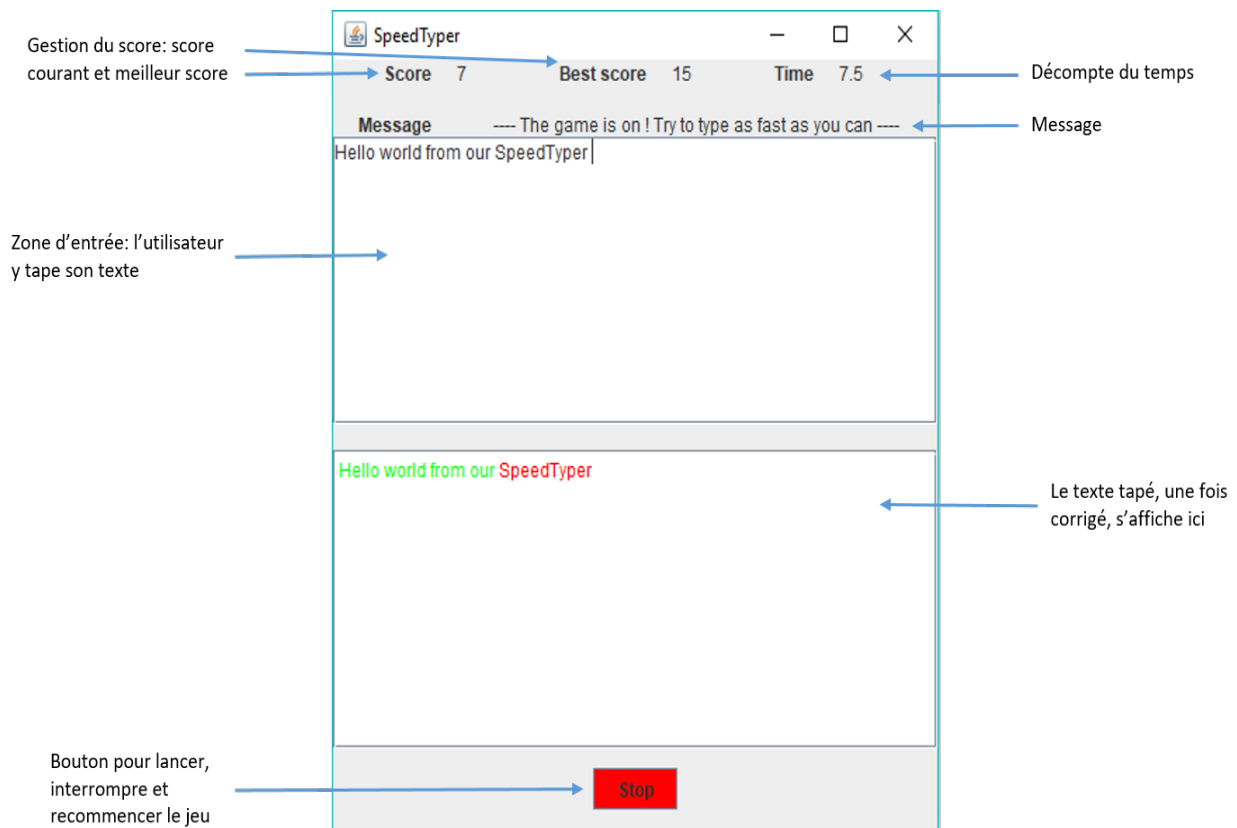
Nous avons ainsi développée une première version naïve qui était gérée par l'UI. Afin d'améliorer les performances du jeu, nous avons dans une deuxième version utilisé des managers pour répartir les tâches et les nouveaux mots.

2

FUNCTIONNEMENT

2.1 DESCRIPTION

La figure suivante est notre interface graphique finale.



Comme on peut le voir, la première ligne sert à gérer les données du jeu à savoir :

- Le score courant du joueur
- Le meilleur score qui est stocké dans un fichier en local pour être conservé entre les parties
- Le temps restant avant le début du jeu ou la fin de la partie (une fois celle-ci lancée)

La ligne suivante permet d’afficher des messages pour donner des informations au joueur (le jeu va bientôt être lancé, le jeu est fini, en cours ou encore le meilleur score a été battu).