

Mini-Projet *** JAVA--INTERFACE GRAPHIQUE***

Comment le lancer?

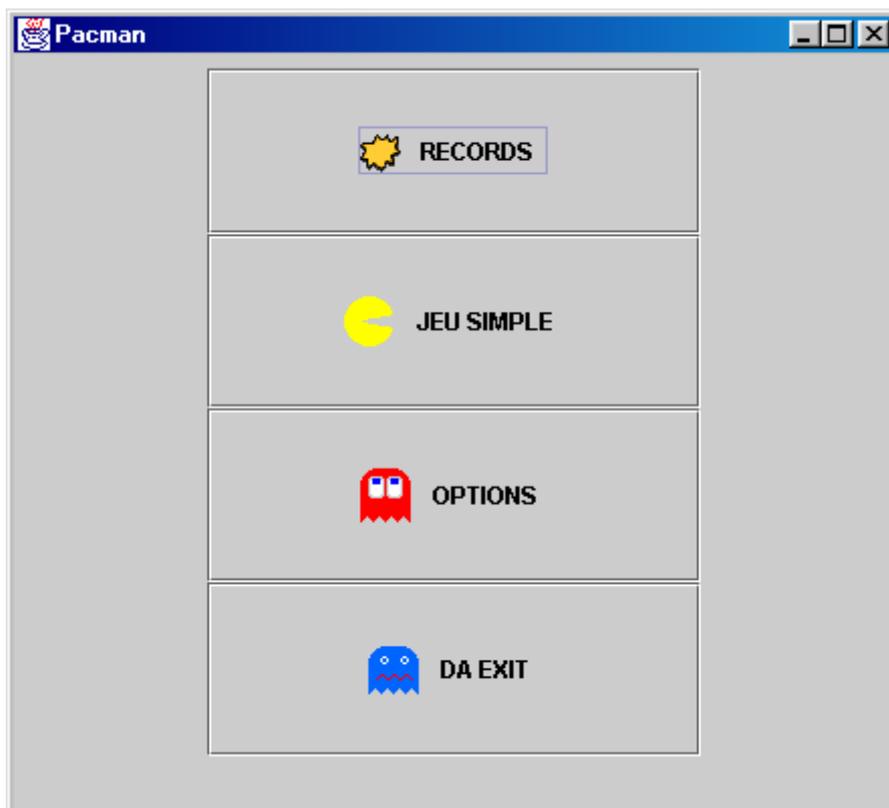
Une fois décompressé, il faut le compiler de préférence sous Windows : `javac *.java` ; puis lancer `java Menu` pour avoir le programme Interface/Java;

Ou bien `java Pacseul` pour n'avoir que le jeu Pacman sans l'interface. Car un des avantages du développement du mini-projet 2 en 1, est que l'interface est totalement indépendante du jeu lui-même, et que le lien entre les 2 se fait grâce au passage de paramètres la surcharge de constructeur et les liens Observer/Observable...

Pourquoi sous Windows? Parce qu'on a eu des pbs de focus notamment, résolus sous Windows mais toujours effectifs sur Sun.(Alors qu'il ne devrait pas y avoir de problème de portabilité)

Une fois le jeu complet lance:

Alors apparait notre menu principal de l'interface (source Menu.java), qui possède 4 fonctionnalités bien précises:



- 1 afficher la table des records
- 2 afficher le menu de jeu simple
- 3 afficher le menu des options
- 4 quitter le jeu

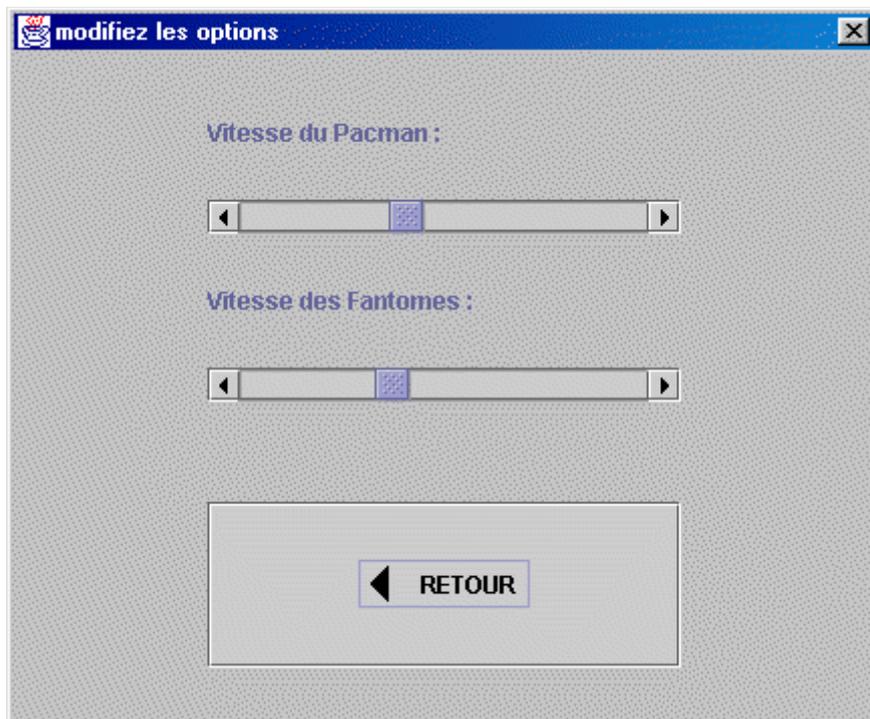
Si l'on clique sur le bouton Records apparait alors ce menu:



Il possède comme fonctionnalité temporaire de mettre à jour une table de score (non implémentée).

Et de remettre à zéro cette table, si le bouton resume est appuyé.

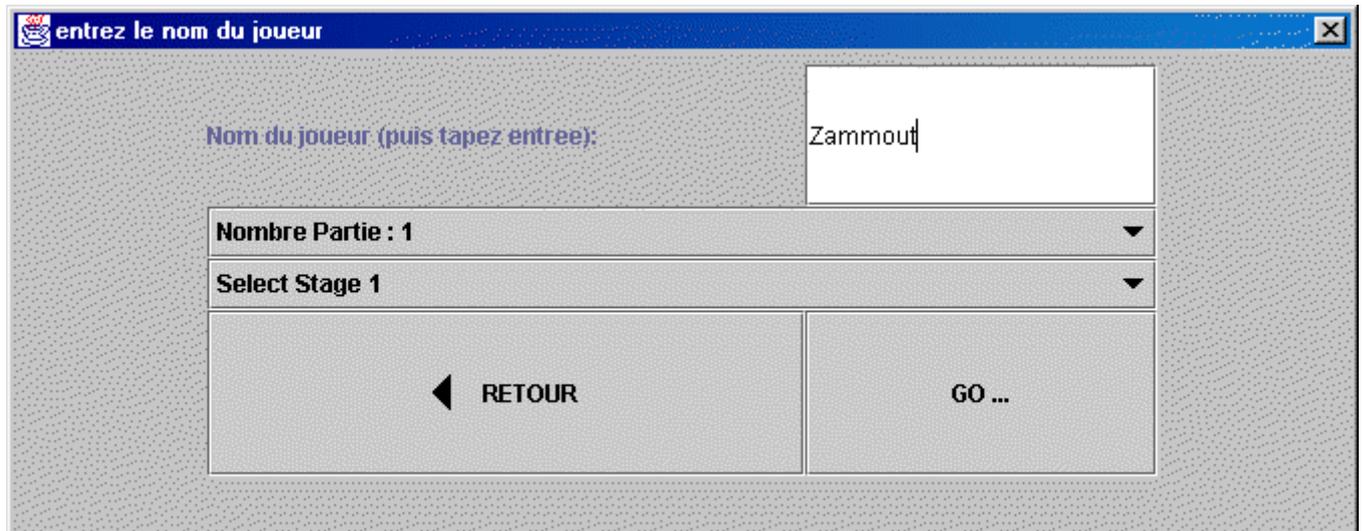
Si l'on clique sur le bouton Options du MenuInit apparaît alors ce menu:



Il possede comme fonctionnalite de modifier independemment la vitesse du pacman et la vitesse des fantomes grace a une scroll-bar.

Nous avons aussi prevu la possibilite de fixer une bande sonore ou pas dans ce menu(non implemente).

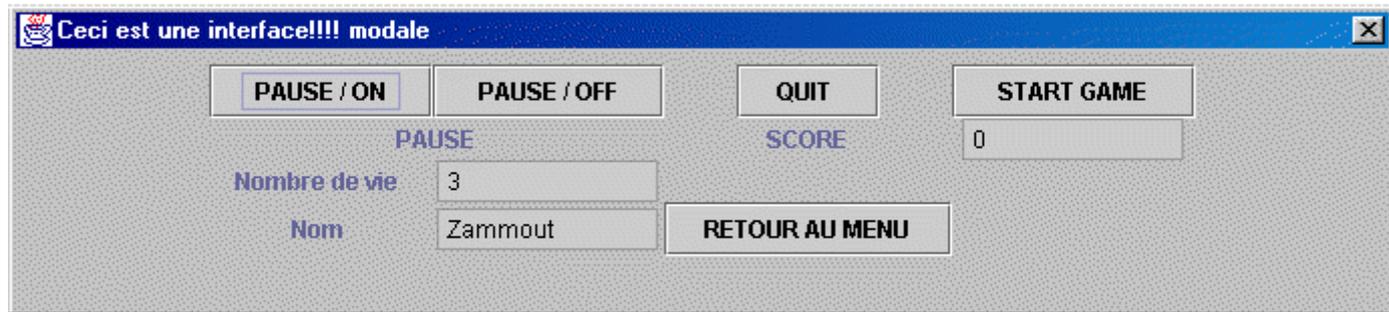
Si l'on clique sur le bouton Jeu Simple du MenuInit apparait alors ce menu:



Il possede comme fonctionnalite un retour au MenuInit principal si l'on a oublie de modifier les options par ex.Nous avons aussi fixer des textes a defilement pour selectionner le nombre de parties ainsi que le tableau(non implemente). Il est a noter que nous savons le faire mais que nous n'avons pas finaliser le tout. Si l'on saisie le nom du joueur suivi d'ENTER on peut cliquer sur GO pour lancer l'interface de jeu. Dans le cas contraire, un nom par default est pris en compte (null)

Si l'on clique sur le bouton DA EXIT du MenuInit ,on quitte le jeu.

Si l'on clique sur le bouton Go..., on lance l'interface du jeu.



Il possede diverses fonctionnalites.

Start Game--> lance un nouveau jeu au dessous de l'interface de jeu qui est modale afin de ne pas "popper" des fenetres dans tous les sens... Une fois le jeu lance, pacman se joue avec le bloc de fleches directionelles. Le but est de manger toutes les pacgomme en moins de 3 vies. Remarques: une fois le jeu lance le bouton Start Game se grise et devient inactif (pour ne pas lancer 40 pacmans).

De meme, pendant le jeu on peut cliquer sur Pause /ON avec la souris pour mettre le jeu sur pause(il devient alors inactif et seul Pause /OFF et activable,et inversement). Vous remarquerez que le score evolue de cette facon:1 pacgomme=10 pts 1 grossegomme=100 pts, un fantome mange=500 pts. Toutes ces evolutions dans l'interface sont possibles grace au mecanisme de Observer/Observable.

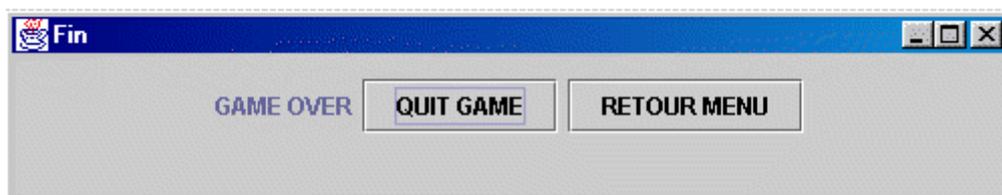
InterfaceInteraction est l'Observer,alors que Tablo et Pacman sont Observable.

Il faut aussi noter que l'on peut a tout moment quitter totalement le jeu (bouton QUIT), ou bien revenir au menu principal (bouton RETOUR MENU). Chaque fois que l'on quitte, cela est fait proprement grace a la methode finalize reimplementee qui s'occupe de la gestion des threads.

Cela lance le jeu juste en dessous de l'interface.



Si l'on gagne ou l'on perd le jeu..., on lance une fenetre de fin.



Cela permet de revenir au menu pour recommencer une autre partie, ou bien de quitter le jeu totalement.

Remarques diverses:

Nous sommes conscients que l'on peut largement améliorer le jeu, mais nous avons perdu beaucoup de temps dans le problème de perte de focus avec Pacman.

Nous nous sommes beaucoup attachés à avoir un modèle objet propre (ex: la classe Pacman étend SpritePourPacman étend Sprite ...)