

Travail pratique 3

Ce jeu est un jeu de TicTacToe de luxe. Tout d'abord, à l'ouverture du jeu, une nouvelle partie s'affiche automatiquement et pour la commencer, il faut appuyer sur le bouton « Reprendre ». C'est alors au joueur 1 de jouer. Les options ont des valeurs par défaut. Donc au départ le joueur 1 à la couleur blanc et le joueur 2 à la couleur noire. Par défaut c'est une partie de niveau 4 que les joueurs jouent, ce qui veut dire qu'ils doivent aligner 4 cases consécutives dans n'importe quel direction de leur couleur pour faire un TicTacToe. Le temps de réflexion est fixé à 5 secondes et peut être modifié dans le menu des options. Le menu des options est disponible seulement lorsque la partie est en suspend.

Les joueurs peuvent décider de sauvegarder leur partie pour recommencer là où ils étaient rendu (cette optionnalité sera faite seulement s'il nous reste du temps). Et il y a d'autre menu de disponible, entre autre, pour quitter le jeu, consulter l'aide, consulter le à propos de et les touches de raccourcis.

Voici comment nous avons procédé pour faire le travail.
La fonction construireMenu sert à créer le menu du jeu.

La fonction afficherJeu est la fonction principale. C'est cette fonction qui gère le jeu de TicTacToe. Lorsque le jeu commence, c'est au premier joueur à placer un jeton. Il doit le placer dans une case libre avant que le temps de réflexion soit écoulé. Si le temps est écoulé, c'est au tour de l'autre joueur à jouer. Pour placer le jeton sur le jeu, l'utilisateur doit entrer les coordonnées x et y de la case que nous voulons mettre notre jeton.

La fonction verifTicTacToe(int couleurJoueur) est appelée chaque fois qu'un utilisateur place un jeton dans une case et vérifie si le joueur a fait un TicTacToe. S'il a fait un TicTacToe elle retourne vrai à la fonction afficherJeu.

La fonction afficherSommaire est appelée lorsque un joueur appuie sur le menu « Afficher le sommaire ». Tout ce que ça permet de faire est d'affiche une brève explication du jeu. Il faut appuyer sur le bouton Fermer pour fermer la fenêtre.

La fonction nouveauJeu enlève tous les jetons de la planche de jeu, efface l'historique et par le temps de réflexion du joueur1.

La fonction enregistrerJeu est appelé lorsque l'utilisateur appuie sur le menu Enregistrer et fait l'enregistrement de la partie dans le fichier jeu.txt.

La fonction afficherAPropos est appelée lorsqu'un joueur appuie sur le menu « À propos de ». Elle affiche le nom de ceux qui ont fait le jeu, c'est à dire nous et le nom du jeu.

La fonction afficherRaccourcie est appelée lorsqu'un joueur appuie sur le menu Afficher les raccourcies et elle affiche les touches de raccourcie pour le jeu.

La fonction afficherOptions est appelée lorsqu'un joueur appuie sur le menu Option. Elle permet aux joueurs de modifier la couleur de leur jeton, mais les deux joueurs ne peuvent pas choisir la même couleur de jeton. Les joueurs peuvent également choisir le niveau de difficulté du jeu et sélectionner le temps de réflexion. Ce menu est disponible seulement lorsque la partie est en suspend.

La fonction actionPerformed(ActionEvent evt) gère la plupart des événements...

Maintenant que vous connaissez tous les secrets de notre jeu de TicTacToe il ne vous reste qu'à jouer. Amuser vous bien.