

P1 - MVC – Cartagena (3)

Nous poursuivons la démarche de réalisation de l'interface graphique du jeu de Cartagena.

MAINVUE

Composant visuel présentant les cartes de la main du joueur courant. Le joueur devra pouvoir y sélectionner une carte (pas deux en même temps). Ce composant peut contenir 6 cartes (CarteVue).

JOUEURVUE

Composant visuel présentant le joueur courant.

PASSAGEVUE

Composant visuel de présentation du passage. Un PassageVue se compose de CaseVues, le joueur pouvant y sélectionner une case (pas deux en même temps).

Dessiner le passage est assez fastidieux, nous vous fournissons en annexe un code permettant de présenter une configuration ne prenant pas trop de place à l'écran. Comme vous le constaterez, les cases sont bien numérotées dans l'ordre à partir de 0 ... comme le passage (Passage) que générera le modèle.

ACTIONPANEL

Composant visuel reprenant l'ensemble des éléments permettant au joueur courant de jouer:

- x un JoueurVue,
- x une MainVue pour le joueur courant,
- x une *combobox* permettant de choisir l'action à effectuer (avancer, reculer, passer),
- x un bouton pour effectuer le coup choisi et
- x une zone de message pour présenter les messages des exceptions reçues.

PLATEAUVUE

Composant visuel regroupant un PassageVue et un ActionPanel.

MISE EN ŒUVRE DE MVC

Avant de vous lancer, une relecture du GuideMVC peut s'avérer très utile.

Vous veillerez à rassembler vos classes dans les packages adéquats. Jusqu'à présents ce que vous avez écrits concerne la vue ... nous allons ajouter des aspects "modèle" (bien que la grande partie de celui-ci se trouve dans le jar fourni) et des aspects "contrôleur".

Créez les interfaces

- x `CartageneListener`; c'est l'interface qui définit qu'une vue de Cartagena est à l'écoute du modèle. Elle permettra donc la mise à jour de la vue lorsque le modèle change.
- x `CartageneModeleInterface`; c'est l'interface d'un modèle cartagene, elle détermine les méthodes qui seront utiles à l'interfaçage du contrôleur avec son modèle (elle doit notamment, présenter la méthode `effectuerCoup (Coup coup)`)

Écrire les classes

- x `DataCartagene`; ce sont des instances de cette classe, transmises par le modèle, qui permettront de faire connaître aux écouteurs l'état du modèle.
- x `CartageneModele` étendant `Jeu du jar` fourni et implémentant `CartageneModeleInterface`. Elle devra mettre en place ce qu'il faut pour qu'elle puisse être observée (écoutée) par la vue.

Il est préconisé de placer dans un package "CartageneModele" et de regrouper dans un autre les différents éléments devant être connus aussi bien du modèle que des écouteurs (`DataCartagene`, `CartageneModeleInterface`, `CartageneListener`).

Modifiez `PlateauVue` pour qu'il implémente `CartageneListener`.

Ajoutez une classe permettant de lancer le tout et ... jouez!

UNE EXEMPLE DE PLATEAUVUE

