

P1 - MVC – Cartagena (2)

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

CASEVUE

Ce composant est destiné à représenter graphiquement une Case du Passage ou la Barque ou la Forteresse. Il doit pouvoir afficher l'image de son symbole et les pions qu'il porte¹. Il devra aussi pouvoir être sélectionné et désélectionné par clic de souris en émettant un PropertyChangeEvent (dans la mesure où sa propriété 'sélectionnable' est à vrai).

À nouveau nous étendrons un JPanel pour concevoir ce composant.

Pour faciliter l'affichage, nous veillerons à ce qu'il puisse représenter ses 'murs' au travers de la méthode void setMur(TypeMurEnum tMur, boolean b) où TypeMurEnum reprend les valeurs HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE.

Le composant devra proposer une propriété TypeCaseEnum tCase où TypeCaseEnum reprendra les valeurs PASSAGE, FORTERESSE, BARQUE, REMPLISSAGE représentant le type de case;

- x *passage* est une case du passage de la forteresse vers la barque,
- x *barque*, représente la barque,
- x *forteresse*, représente la forteresse et
- x *remplissage* permet de représenter une case vide (ce sera utile pour la représentation finale du jeu).

Permet	PASSAGE	FORTERESSE	BARQUE	REMPLISSAGE
Murs	Oui	Non	Non	Non
Sélectionnable	Oui	Oui	Oui	Non
Pion	Oui	Oui	Oui	Non

Parmi d'autres, prévoyez les méthodes²

- void setPirates(List<Pirate> pirates), permet d'afficher les pirates de la liste dans la case.

¹ Il faudra prévoir que chaque case puisse porter 24 pions. Dans la pratique les cases *passage* n'en porteront que 3 mais ça c'est le modèle qui en fixera les limites.

² En pratique il vaudrait mieux ne créer qu'une méthode void setCase(Case cas) mais cela complexifierait les tests.

- void setSymbole(Symbole symbole)

Les images utilisées seront de taille plus petite que celle de CarteVue. Pour pouvoir y accéder nous modifierons la méthode getImageDuSymbole en Image getImageDuSymbole(Symbole symbole, TailleImageEnum taille)

La classe ConversionVersGUI devra offrir une autre méthode statique Color convertirCouleur(Couleur couleur) permettant de convertir une Couleur en une Color.

TEST DU COMPOSANT CASEVUE

Pour permettre de tester la validité de votre développement, créez une JFrame analogue à celle présentée ci-dessous.

Les bords noirs représentent des murs. Dans l'exemple de droite il y a des murs au-dessus et au-dessous. En cliquant sur le bouton "inverser", le composant ajouterait un mur à droite.

Le menu déroulant "Gestion des pirates" doit permettre la vérification de l'affichage des pirates sur la case. Prévoyez quelques exemples pertinents (0 pirates, 1 rouge et 2 verts, ...)

