

### TP 8 – Le jeu de memory

L'objectif du TP est de mettre en œuvre l'usage de la boîte de dialogue « BatailleDlg » qui s'ouvre lorsqu'une bataille de cartes a lieu entre le joueur courant et un autre adversaire.

Les classes à implémenter sont la classe « Action » décrite au CM7, les classes « Bataille » et la boîte de dialogue « BatailleDlg » décrites au TD6.

#### 1. Classe « Action »

- Implémenter la classe « Action » qui est une classe abstraite telle qu'elle a été décrite dans le CM7.

#### 2. Classe « Bataille »

- L'annexe 1 décrit partiellement la classe « Bataille ». Implémenter cette classe telle qu'elle est décrite dans le TD6.

#### 3. Classe « BatailleDlg »

Implémenter la classe « BatailleDlg » en suivant les étapes suivantes

- Si ce n'est pas déjà fait, ajouter une classe nommée « BatailleDlg » qui dérive de « JDialog » dans le projet « JeuMemory »
- Si ce n'est pas déjà fait, construire l'interface de cette boîte de dialogue, dont l'interface est rappelée dans l'annexe 2
- L'annexe 3 décrit partiellement la classe « BatailleDlg ». Implémenter cette classe telle qu'elle est décrite dans le TD6.

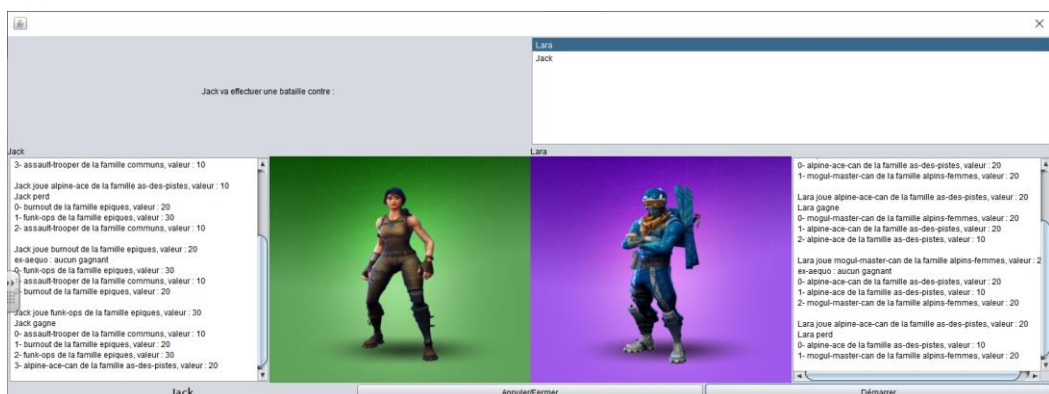
### ANNEXE 1

#### Classe « Bataille »

```
public class Bataille extends Action {  
    private Joueur adversaire;  
    public Bataille(Joueur sc, Joueur a) {  
        super(sc, "Bataille");  
        this.adversaire = a;  
    }  
    public Joueur getAdversaire() { return adversaire ; }  
    public int execute() { // A compléter }  
}
```

### ANNEXE 2

#### Interface de la boîte de dialogue « BatailleDlg »



**ANNEXE 3**  
**Classe « BatailleDlg »**

```
public class BatailleDlg extends javax.swing.JDialog {

    private LesJoueurs lj;    //collection des joueurs (en entrée)
    private int indj;        //indice du joueur courant (en entrée)
    private Joueur adversaire; //adversaire sélectionné (en sortie)
    private boolean ok;     // action faite ou non (en sortie)
    private Bataille b;     // action réalisée

    public boolean isOk() {    return ok;  }
    public Joueur getAdversaire() {    return adversaire;  }
    public Bataille getBataille(){ return b;}

    public BatailleDlg(java.awt.Frame parent, boolean modal, LesJoueurs lj, int jc) {
        super(parent, modal);
        initComponents();
        this.lj = lj;
        this.indj = jc;
        this.ok=false;
        this.b=null;
        initListeJ();
        Annuler.setText("Annuler");
        Annuler.setVisible(false); // aucune bataille existe
        MessageJ.setText(lj.getJoueur(indj).getPseudo()+" va effectuer une bataille contre : ");
    }

    public void initListeJ() { // A compléter }

    private void initComponents() { . . . }

    private void DemarrerActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) { // A compléter }

    private void AnnulerActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
        this.ok=false;
        if (Annuler.getText().equals("Annuler"))
            this.b.setDeroulement("Bataille interrompue en cours de partie");
        this.setVisible(false);
        this.dispose();
    }

    private void ListeJMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) { // A compléter }

    . . .
}
```