

TP 9 – Le jeu de memory

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

Les classes à implémenter sont les classes « Transfert » et la boîte de dialogue « TransfertDlg » décrites enTD.

1. Classe « Transfert »

- a. L’annexe 1 décrit partiellement la classe « Transfert ». Implémenter cette classe telle qu’elle est décrite dans le TD7.

2. Classe « TransfertDlg »

Implémenter la classe « TranfertDlg » en suivant les étapes suivantes

- a. Si ce n’est pas déjà fait, ajouter une classe nommée «TransfertDlg » qui dérive de « JDialog » dans le projet « JeuMemory »
- b. Si ce n’est pas déjà fait, construire l’interface de cette boite de dialogue, dont l’interface est rappelée dans l’annexe 2
- c. L’annexe 3 décrit partiellement la classe « TransfertDlg ». Implémenter cette classe telle qu’elle est décrite dans le TP6.

ANNEXE 1

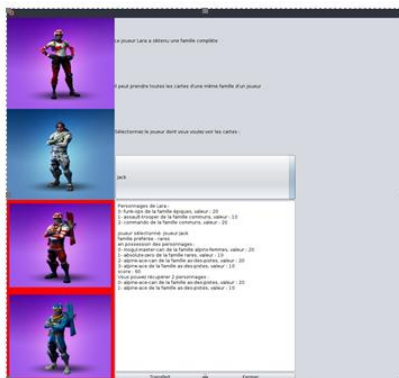
Classe « Transfert »

```
public class Transfert extends Action {
    private Joueur cible;
    private String fp; //famille de la carte sélectionnée
    private LesPersonnages cartesTransferees; // cartes transférées

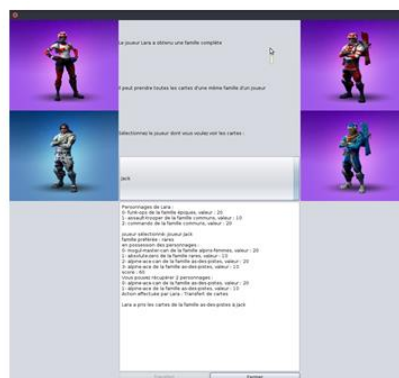
    public LesPersonnages getCartesTransferees() {
        return cartesTransferees;
    }
    public Joueur getJoueurCible(){ return this.cible; }
    public Transfert(Joueur sc, Joueur c, String f) {
        super(sc, "Transfert de cartes");
        this.cible = c;
        this.fp=f;
        this.cartesTransferees= new LesPersonnages();
    }
    public int execute() { // A compléter }
}
```

ANNEXE 2

Interface de la boîte de dialogue « TransfertDlg »



Après un clic sur l'un des personnages



Après un clic sur le bouton "Transfert"

**ANNEXE 3**  
**Classe « TransfertDlg »**

```
public class TransfertDlg extends javax.swing.JDialog {
    private LesJoueurs lj; //collection des joueurs
    private int indj; //indice joueur courant
    private Transfert tc;
    private boolean ok;
    private int indjs; //indice du joueur sélectionné
    private String fs; //famille de la carte sélectionnée;

    public boolean isOk() {    return ok;    }
    public Transfert getTransfert(){ return this.tc;}

    public TransfertDlg(java.awt.Frame parent, boolean modal, LesJoueurs lj, int indj) {
        super(parent, modal);
        initComponents();
        this.lj = lj;
        this.indj = indj;
        this.tc=null;
        this.ok=false;
        this.fs=null;
        initCombo();
        indjs = 0;
        Message.setText("Le joueur "+lj.getJoueur(indj).getPseudo()+" a obtenu une famille complète");
        Infos.setText("Personnages de "+lj.getJoueur(indj).getPseudo()+" : \n"+lj.getJoueur(indj).getPaquet());
    }

    private void initComponents() { . . . }
    public void initCombo( ) { // A compléter }
    private void initPanneau(){ // A compléter }
    private void affichePanneau() { // A compléter }
    private void creePanneau(JPanel jp, LesPersonnages lc) { // A compléter }
    private void dessinePanneau(JPanel jp, LesPersonnages lc) { // A compléter }

    private void boutonActionPerformed(ActionEvent evt) { // A compléter }
    private void ComboJoueursActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) { // A compléter }
    private void TransfertActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) { // A compléter }

    private void FermerActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
        this.setVisible(false);
        this.dispose();
    }
}
```