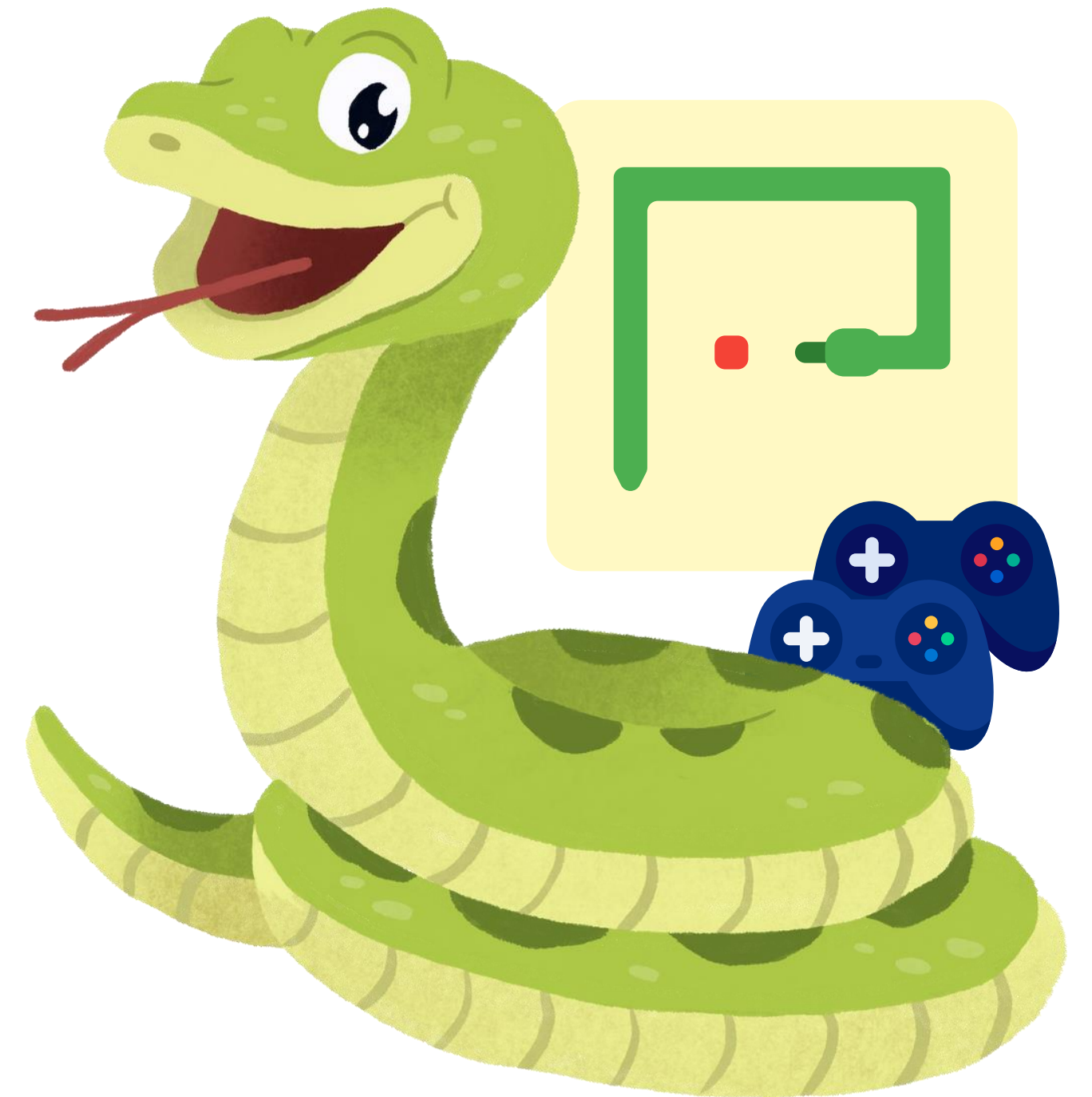


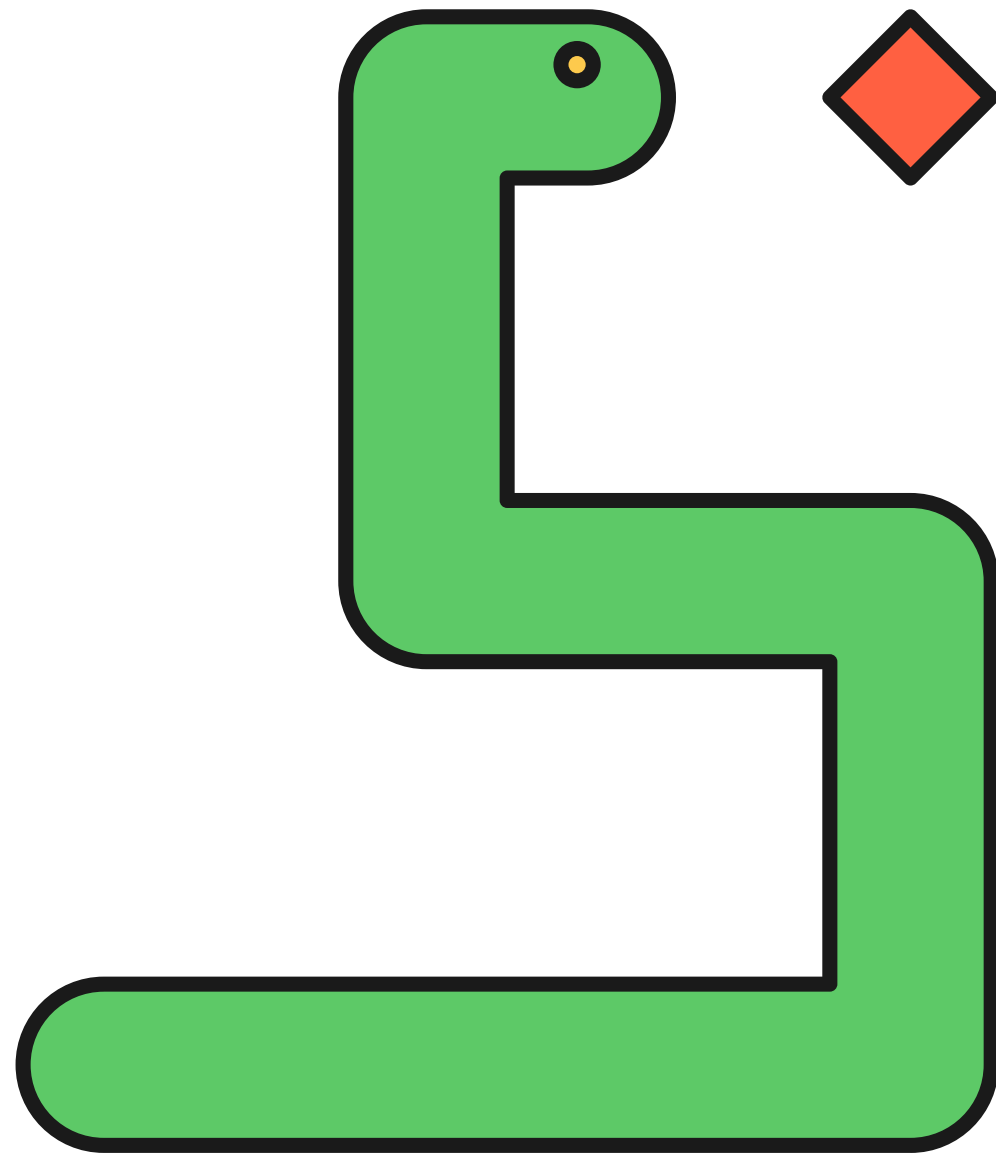
SAÉ 2.01

Développement d'une application

Lucas Charpentier, Ahmed Errebache & Julien Durney



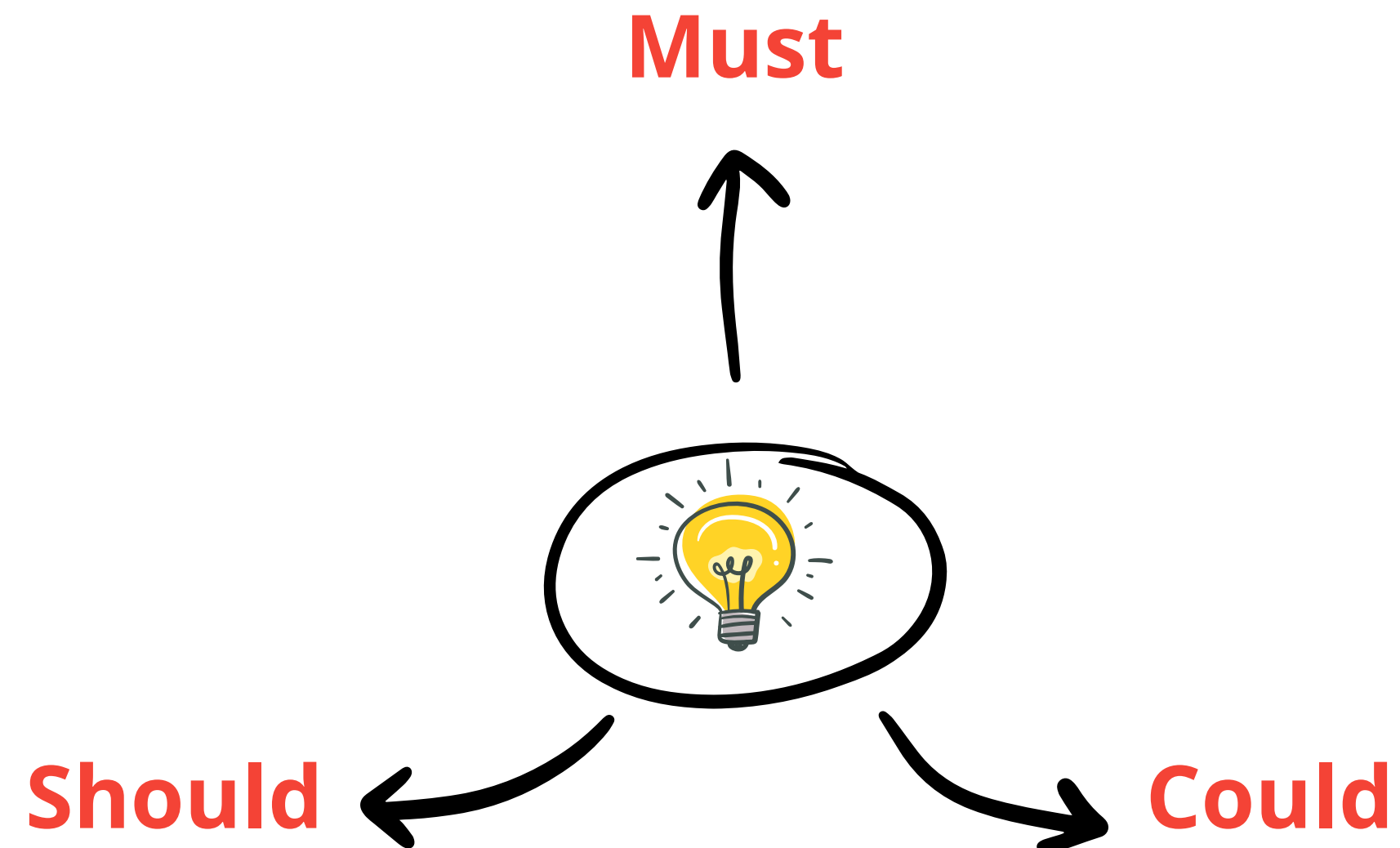
Sommaire



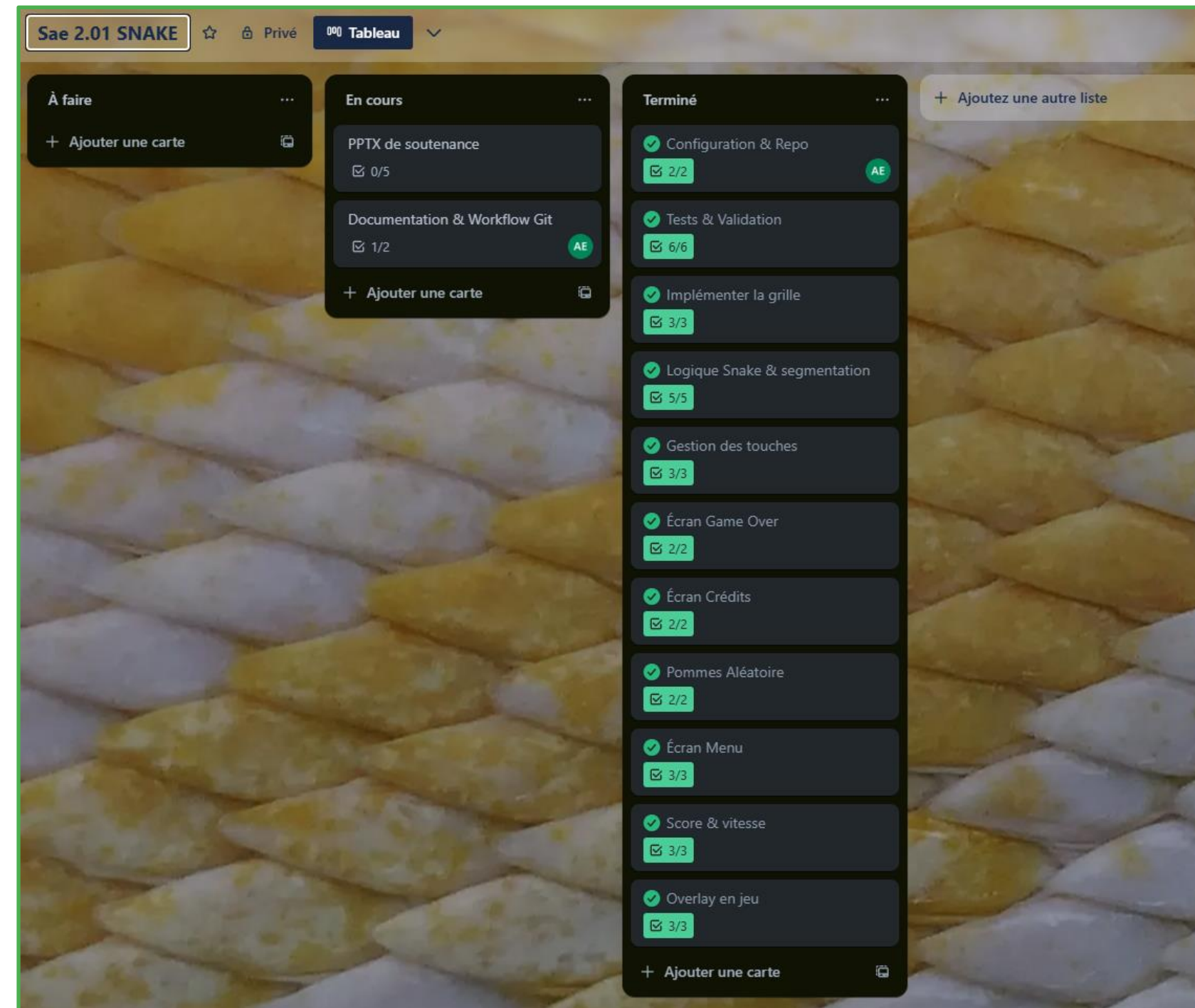
1. Organisation & démarche
2. Architecture & étapes de développement
3. Démonstration live

1.Organisation & démarche

Brainstorming en TP



Suivi de projet avec Trello



Partage de code sur Discord



Discord



2.Architecture & étapes de développement

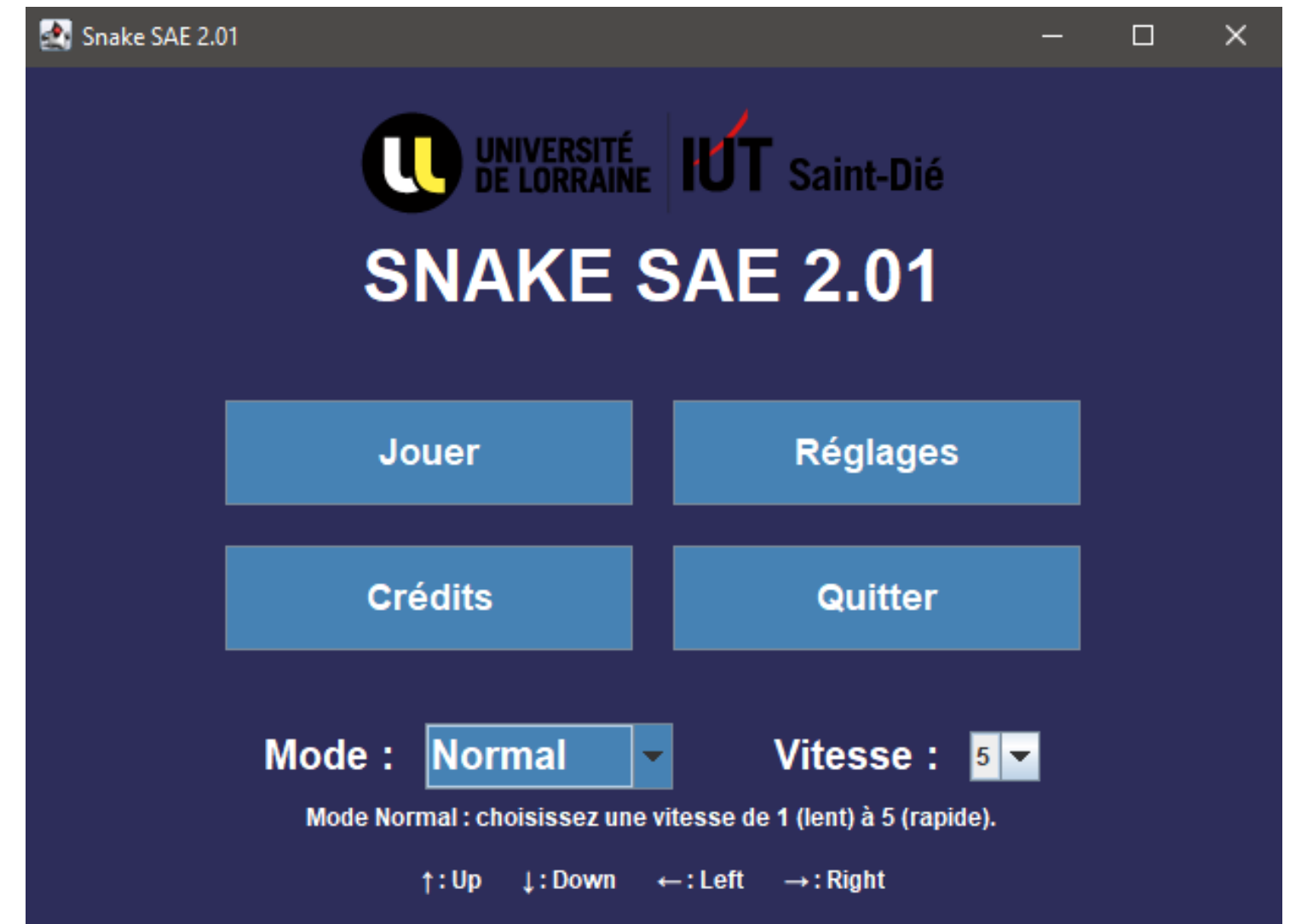
Point d'entrée & navigation

Main.java

:

```
1 import javax.swing.SwingUtilities;
2
3 /**
4  * Point d'entrée de l'application.
5  */
6 public class Main {
7     public static void main(String[] args) {
8         // Toujours lancer Swing sur son propre thread
9         SwingUtilities.invokeLater(() -> {
10             new GameFrame();
11         });
12     }
13 }
14
```

GameFrame.java



Persistence

Controls.java



HighScoreManager.java

```
1 public void saveHighScore(int score) {
2     // Charge le meilleur score actuel
3     int best = loadHighScore();
4     // Si le nouveau score est meilleur, on le sauvegarde
5     if (score > best) {
6         try (BufferedWriter w = new BufferedWriter(new FileWriter(FILE_NAME))) {
7             // Écrit le nouveau meilleur score dans le fichier
8             w.write(String.valueOf(score));
9         } catch (IOException e) {
10            // Affiche la trace de l'exception en cas d'erreur d'écriture
11            e.printStackTrace();
12        }
13    }
14 }
```

```
1 public int loadHighScore() {
2     try (BufferedReader r = new BufferedReader(new FileReader(FILE_NAME))) {
3         // Lit la première ligne du fichier et la convertit en entier
4         return Integer.parseInt(r.readLine());
5     } catch (Exception e) {
6         // Retourne 0 si une erreur survient (fichier inexistant, format incorrect,
7         // etc.)
8         return 0;
9     }
10 }
```

Modèles métiers

Snake.jav

a

**deplacer(),
grandir(),
verifieCollision()**

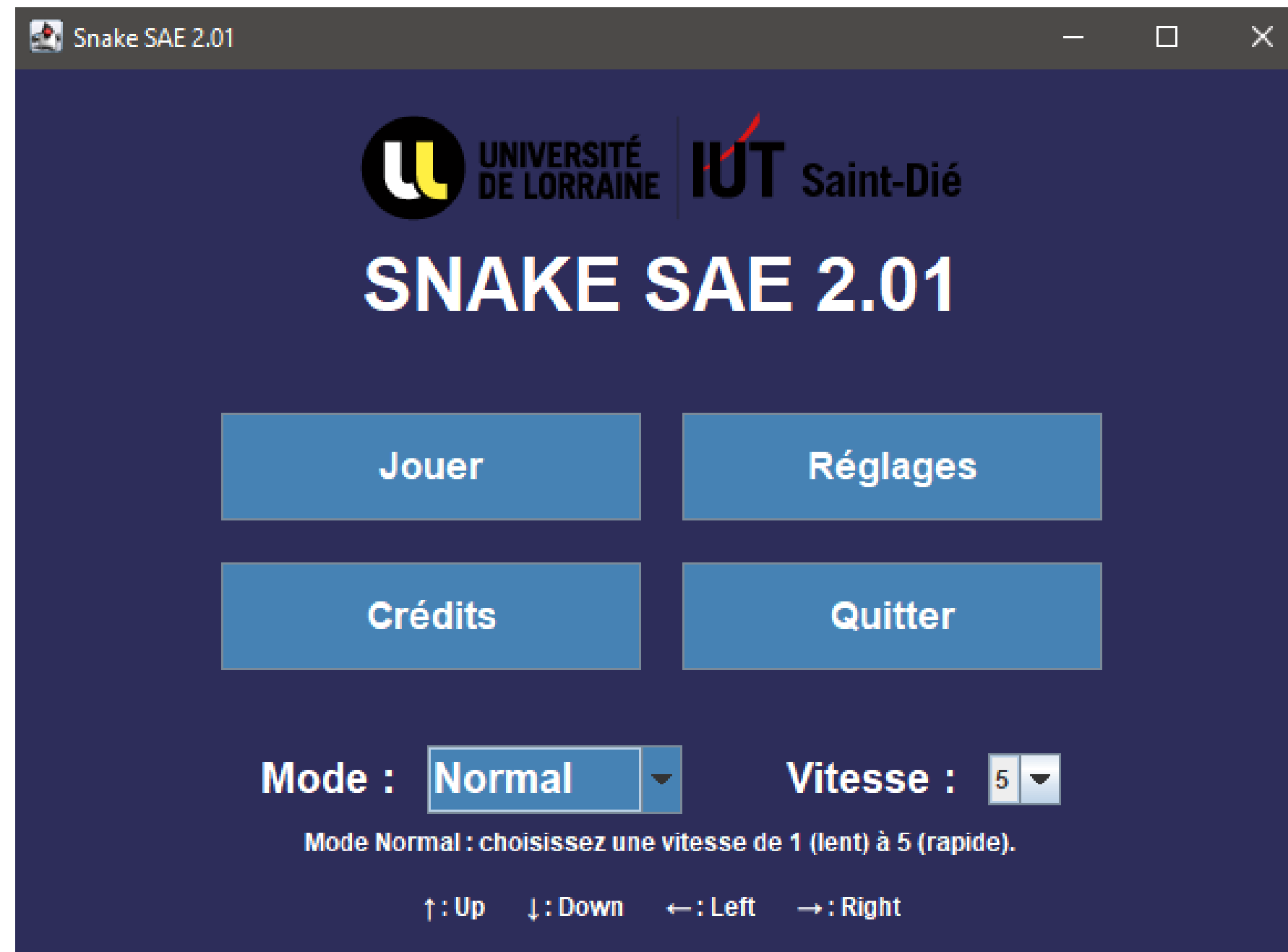
Apple.jav

a

**positionAleatoire
(width, height)
Getters
getX(), getY()**

Interfaces utilisateur

MenuPanel.java



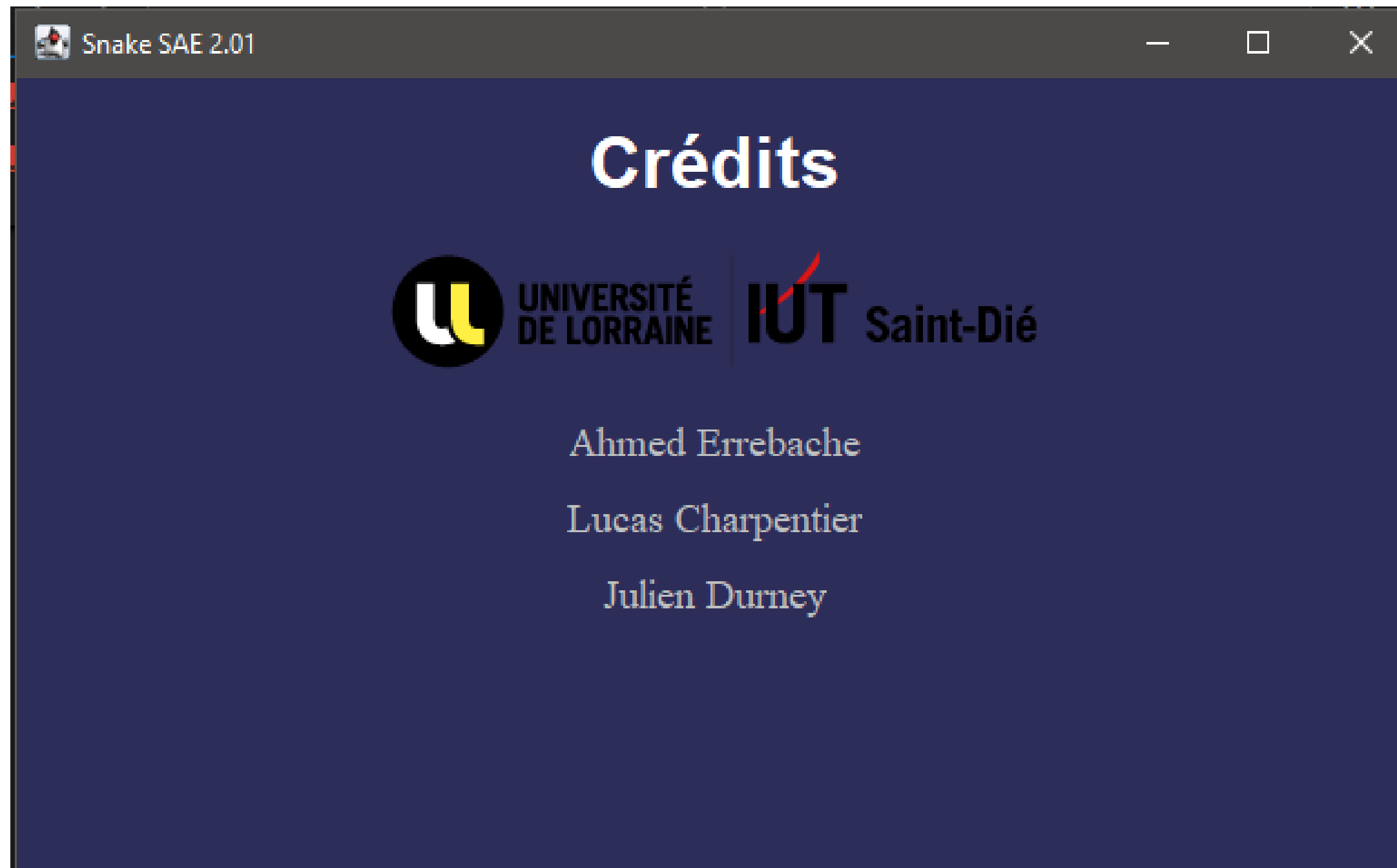
Interfaces utilisateur

SettingsPanel.java



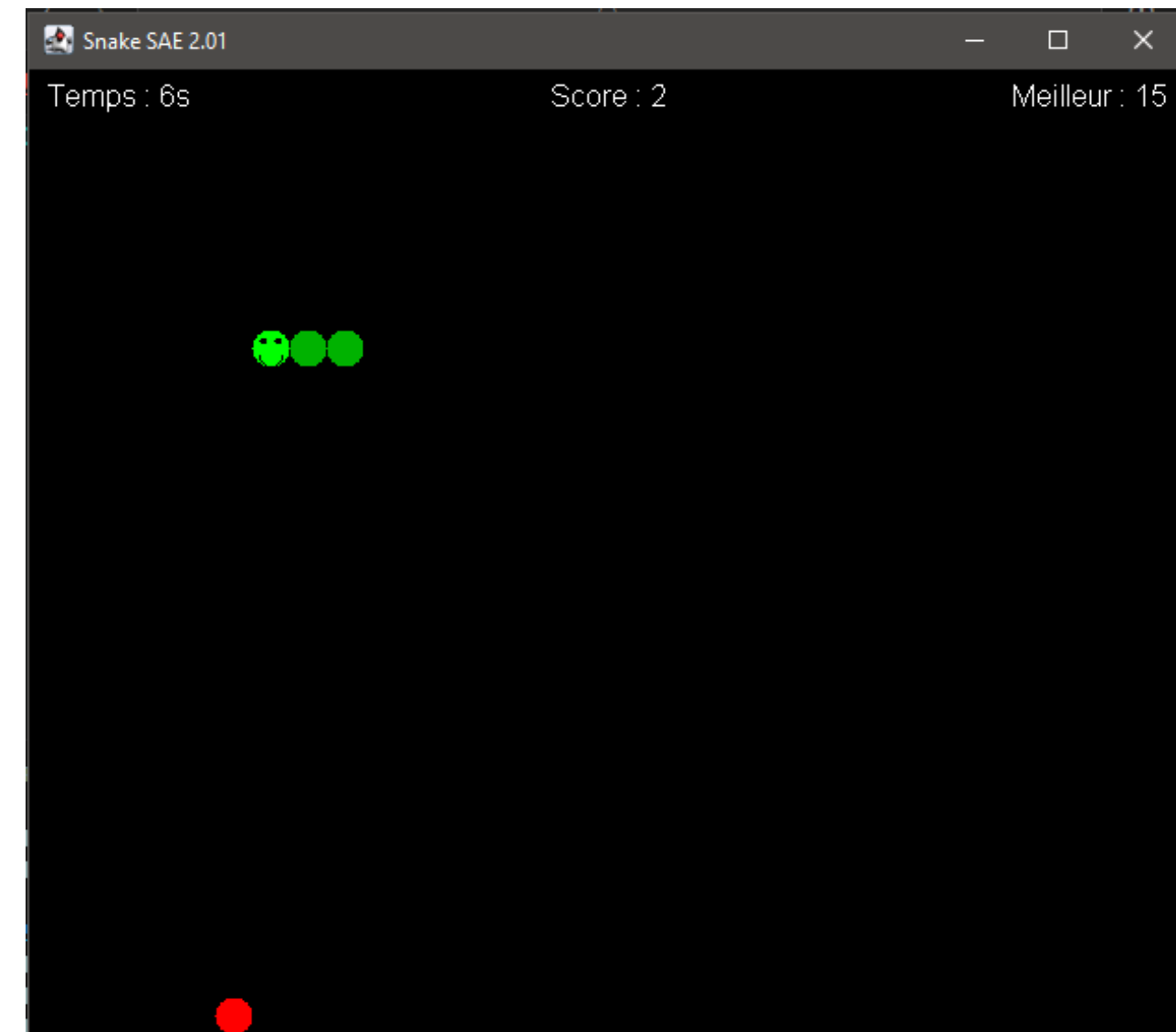
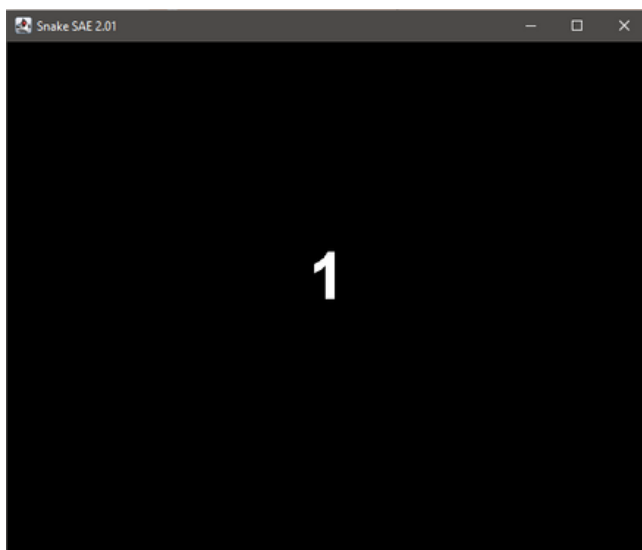
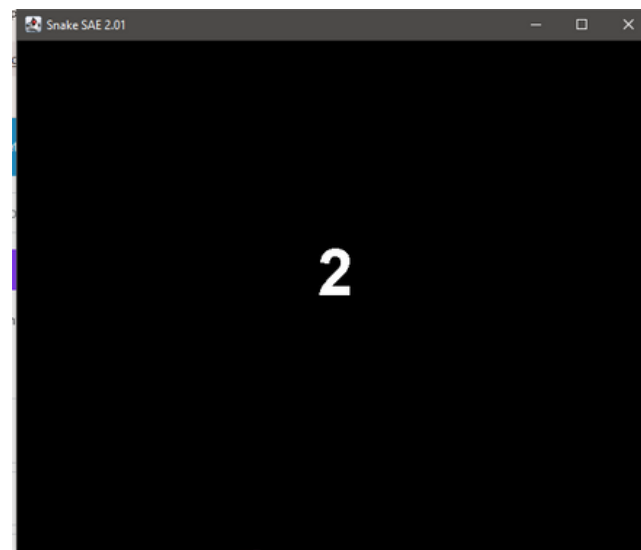
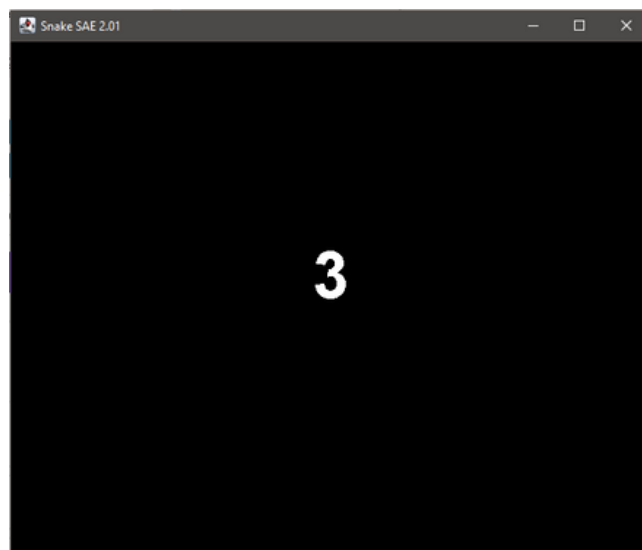
Interfaces utilisateur

CreditsPanel.java



Interfaces utilisateur

GamePanel.java



Démonstration

Merci pour votre attention !



Lucas Charpentier, Ahmed Errebache & Julien Durney