



JPFC

À propos de JPFC:.....	3
Contraintes.....	3
Réalisation du Projet.....	3
A- Design.....	3
B- Développement.....	4
Conclusion	7

À propos de JPFC:

JPFC(Java Pierre Feuille Ciseau), une application pour jouer a pierre feuille ciseau avec l'ordinateur. J'ai effectué ce projet personnel avec le langage Java avec le module random (Le paquet génère des nombres pseudo-aléatoires) et swing (Swing est une bibliothèque graphique pour le langage de programmation Java, faisant partie du package Java Foundation Classes, inclus dans J2SE.).

Contraintes

Les contraintes du projet sont le besoin d'avoir un ordinateur ainsi qu'une connexion internet et d'une base de données. Je me suis fixé un budget de 0 euros pour ce projet car il est entièrement fictif.

Pour le développement j'ai utilisé le logiciel de code « Eclipse ».

J'ai pris ce logiciel parce qu'il est optimisé dans le développement sous Windows et me facilitera donc la tâche sur certains points.

Réalisation du Projet

A- Design

Pour le design de cette application, j'ai décidé de partir sur un design basique. Un fois ce choix fait je me suis orienté sur paint pour créer mon logo.



B- Développement

Pour le développement nous avons donc commencé par créer Une page nommée « pifeci.java » qui sera la page principale de Notre application.

```
1
2 import java.awt.Color;
39
40 public class pifeci extends JFrame implements ActionListener{
41     private ImageIcon icon = new ImageIcon("src/images/pyfeci.png");
42     private Random r = new Random();
43     private int my_score=0;
44     private int c_score=0;
45     private int x_score=0;
46     private int c_num = r.nextInt(3);
47
48     private JButton Pierre = new JButton("Pierre");
49     private JButton Feuille = new JButton("Feuille");
50     private JButton Ciseau = new JButton("Ciseau");
51     private JLabel score = new JLabel("Veuillez faire votre selection");
52     private JLabel chx = new JLabel("");
53     private JLabel chxo = new JLabel("");
54     private JLabel rslt = new JLabel("");
55
56     private JLabel label = new JLabel("jeu du morpion");
57
58
59     private String myChoice ;
60     private String computerChoice;
61     public void ChoiceListener(String choice) {
62         this.myChoice = choice;
63     }
64
65     public pifeci() {
```

J'importe le paquet java swing.

```
1 import javax.swing.*;
2 public class Morpion {
3
4     public static void main(String[] args) {
5         // TODO Auto-generated method stub
6
7     }
8
9 }
10
```

Et le paquet random pour le choix de l'ordinateur.

```
13 import java.util.Random;
```

Pourquoi j'ai importé paquet random alors que l'ordinateur doit soit pierre, feuille ou ciseau ?

Parce que Le paquet random permet de générer des lettre pseudo-aléatoires par l'ordinateur.

Voici donc la page de principal là ou l'utilisateur peut sélectionner :

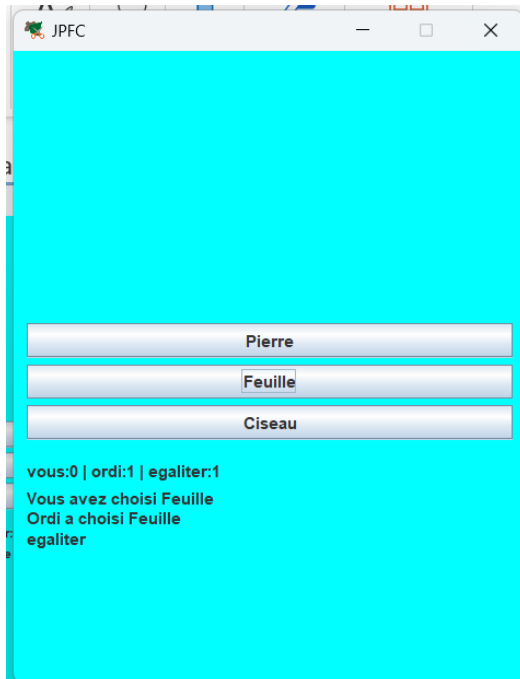


L'utilisateur a sélectionné Pierre et l'ordinateur a sélectionné Feuille :



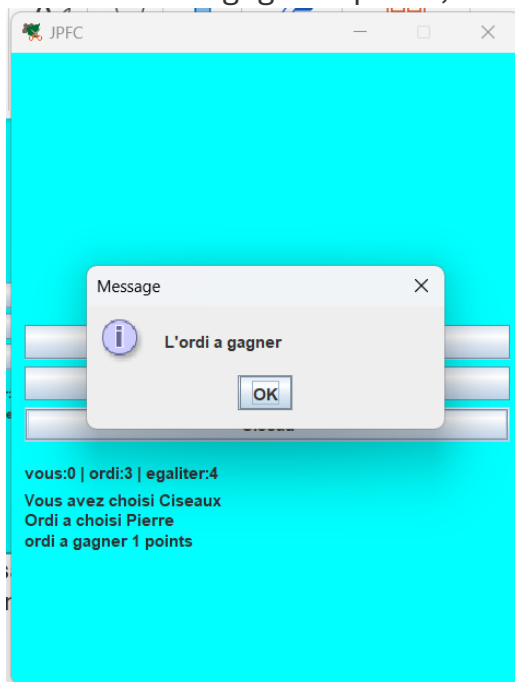
Vu que l'utilisateur a sélectionné Pierre et l'ordinateur a sélectionné Feuille, l'ordinateur a gagné 1 point.

L'utilisateur a sélectionné Feuille et l'ordinateur a sélectionné Feuille :



Vu que l'utilisateur a sélectionné Pierre et l'ordinateur a sélectionné Feuille, les utilisateurs sont à égalité 1 fois.

L'ordinateur a gagné la partie, car il a 3 points.

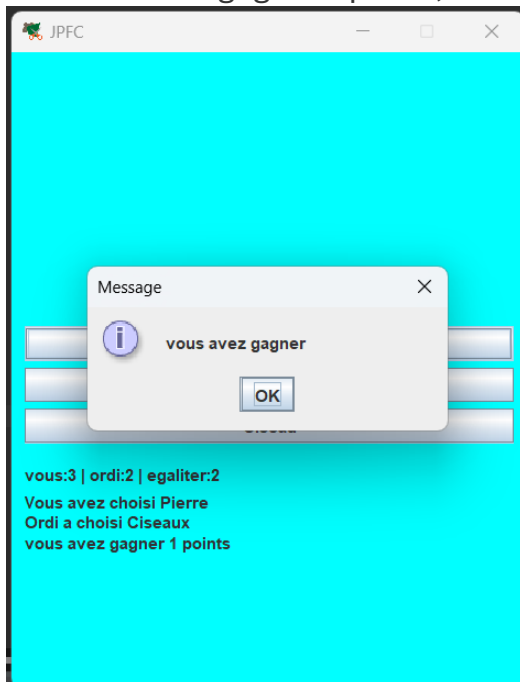


L'utilisateur a sélectionné Feuille et l'ordinateur a sélectionné Pierre :



Vu que l'utilisateur a sélectionné Feuille et l'ordinateur a sélectionné Pierre, l'utilisateur a gagné 1 point.

L'utilisateur a gagné la partie, car il a 3 points.



Conclusion

Pour conclure, ce projet m'a permis de me perfectionner dans un domaine que j'aime tout particulièrement : le développement Web, applications mobiles que ce soit

Android ou iOS. Il m'a apporté du savoir dans le fonctionnement des jeux de rôle que je n'avais jamais su comment se déroulait.

J'ai beaucoup apprécié ce projet qui m'a apporté quelques problèmes auxquels j'ai su répondre pour améliorer mes compétences dans ce domaine.

Compétence développer :

- Développement avec interface graphique java
- Les conditions en Java :
 1. Fonctionnement des points des joueurs
 2. Rôle de l'ordinateur (le choix de l'ordinateur)
 3. Déterminer le vainqueur