

### Exercice – B10 JeuDuLoup (v1 – version avec *ProgressBar*) :

MainFrame
- runningTrack : RunningTrack
- headStartTextField : javax.swing.JTextField
- jLabel2 : javax.swing.JLabel
- jLabel3 : javax.swing.JLabel
- jLabel4 : javax.swing.JLabel
- jLabel5 : javax.swing.JLabel
- msgLabel : javax.swing.JLabel
- playerProgressBar : javax.swing.JProgressBar
- playerStepTextField : javax.swing.JTextField
- runButton : javax.swing.JButton
- startButton : javax.swing.JButton
- titleLabel : javax.swing.JLabel
- wolfProgressBar : javax.swing.JProgressBar
+ MainFrame()
+ updateView() : void
- initComponents() : void
- startButtonActionPerformed(evt : java.awt.event.ActionEvent) : void
- runButtonActionPerformed(evt : java.awt.event.ActionEvent) : void
+ main(args[] : String) : void

RunningTrack
- minStep : int
- maxStep : int
- fieldSize : int
- wolfPosition : int
- playerPosition : int
- gameState : int
+ RunningTrack(fieldSize : int, wolfHeadStart : int)
+ getWolfPosition() : int
+ getPlayerPosition() : int
+ getGameState() : int
+ run(playerStep : int) : void

### Exercice – B10 JeuDuLoup (v1 – version avec *Slider*) :

MainFrame
- runningTrack : RunningTrack
- headStartTextField : javax.swing.JTextField
- jLabel2 : javax.swing.JLabel
- jLabel3 : javax.swing.JLabel
- jLabel4 : javax.swing.JLabel
- jLabel5 : javax.swing.JLabel
- msgLabel : javax.swing.JLabel
- playerSlider : javax.swing.JSlider
- playerStepTextField : javax.swing.JTextField
- runButton : javax.swing.JButton
- startButton : javax.swing.JButton
- titleLabel : javax.swing.JLabel
- wolfSlider : javax.swing.JSlider
+ MainFrame()
+ updateView() : void
- initComponents() : void
- startButtonActionPerformed(evt : java.awt.event.ActionEvent) : void
- runButtonActionPerformed(evt : java.awt.event.ActionEvent) : void
+ main(args[] : String) : void

RunningTrack
- minStep : int
- maxStep : int
- fieldSize : int
- wolfPosition : int
- playerPosition : int
- gameState : int
+ RunningTrack(fieldSize : int, wolfHeadStart : int)
+ getWolfPosition() : int
+ getPlayerPosition() : int
+ getGameState() : int
+ run(playerStep : int) : void