

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

MainFrame
<ul style="list-style-type: none"> - 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
<ul style="list-style-type: none"> + MainFrame() + updateView() : void - initComponents() : void - startButtonActionPerformed(evt : java.awt.event.ActionEvent) : void - runButtonActionPerformed(evt : java.awt.event.ActionEvent) : void + main(args[] : String) : void

RunningTrack
<ul style="list-style-type: none"> - minStep : int - maxStep : int - fieldSize : int - wolfPosition : int - playerPosition : int - gameState : int
<ul style="list-style-type: none"> + RunningTrack(fieldSize : int, wolfHeadStart : int) + getWolfPosition() : int + getPlayerPosition() : int + getGameState() : int + run(playerStep : int) : void

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

MainFrame
<ul style="list-style-type: none"> - 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
<ul style="list-style-type: none"> + MainFrame() + updateView() : void - initComponents() : void - startButtonActionPerformed(evt : java.awt.event.ActionEvent) : void - runButtonActionPerformed(evt : java.awt.event.ActionEvent) : void + main(args[] : String) : void

RunningTrack
<ul style="list-style-type: none"> - minStep : int - maxStep : int - fieldSize : int - wolfPosition : int - playerPosition : int - gameState : int
<ul style="list-style-type: none"> + RunningTrack(fieldSize : int, wolfHeadStart : int) + getWolfPosition() : int + getPlayerPosition() : int + getGameState() : int + run(playerStep : int) : void