

# Description de l'API DeViNT mise en œuvre dans 'Modele\_de\_jeu'

*Hélène Collavizza, février 2012*

## **DevintFrameListener** (classe abstraite)

Cette classe est la classe mère de toutes les fenêtres DeViNT.

Elle contient une voix (instance de `VocalyzeSIVox`), lit un message d'accueil (fichier wav) à l'ouverture de la fenêtre, et réagit aux événements clavier de la façon suivante:

-ESC quitte la fenêtre

-F1 lit les règles du jeu (fichier wav)

-F3 passe au jeu de couleurs suivant (comme défini dans la classe `Preferences`)

-F4 passe à la voix suivante (comme défini dans la classe `Preferences`)

Les classes qui héritent de **DevintFrameListener** doivent implémenter les méthodes `wavAccueil`, et `wavRegleJeu` qui donnent le chemin vers les fichiers wav à lire.

## **MenuAbstrait** (classe abstraite)

Cette classe est la classe mère de tous les menus que vous créez dans vos jeux.

Elle hérite de **DevintFrameListener**. Les flèches haut et bas permettent de se déplacer dans le menu, « enter » de sélectionner l'option courante.

Les classes qui héritent de **MenuAbstrait** doivent implémenter les méthodes :

-`String[] nomOptions()` qui renvoie la liste des options possibles dans ce menu

-`void lancerOption(int i)` qui lance l'action associée à l'option n°i

## **FenetreAbstraite** (classe abstraite)

Cette classe est la classe mère de toutes les fenêtres que vous créez dans vos jeux. Elle hérite de **DevintFrameListener**. Elle associe à la touche F2 la lecture d'un fichier wav contenant l'aide détaillée sur le jeu (ou sur la fenêtre courante).

## **Preferences** (classe)

Stocke un jeu de couleurs parmi blanc/bleu (défaut), rose/gris, jaune/noir et un ensemble de fenêtres, auxquelles ses préférences s'appliquent.

A chaque fois qu'une fenêtre ou qu'un menu DeViNT est créé (i.e. Pour chaque instance issue de **DevintFrameListener**), cette fenêtre ou ce menu est ajouté à la liste des fenêtres gérées par la classe **Preferences**.

La méthode « `changeColor` », invoquée par la touche F3, passe au jeu de couleurs suivant et applique ce changement à toutes les fenêtres qui ont été ouvertes.

Vous pouvez redéfinir les méthodes « `changeColor` » dans les classes issues de **FenetreAbstraite** afin d'indiquer comment appliquer la préférence des couleurs sur la fenêtre courante. Selon le jeu ou la fenêtre, cela peut ne pas être significatif. Dans ce cas, vous redéfinissez la fonction « `changeColor` » comme vide.