

SURVIVOR HERO!

Jeu 2D

KHEDIRI
Abdessamed

CODEUR

BELABBAS-BENGRAA
Joubrane

CODEUR

ALTIPIRMAK
Muzaffer

CODEUR

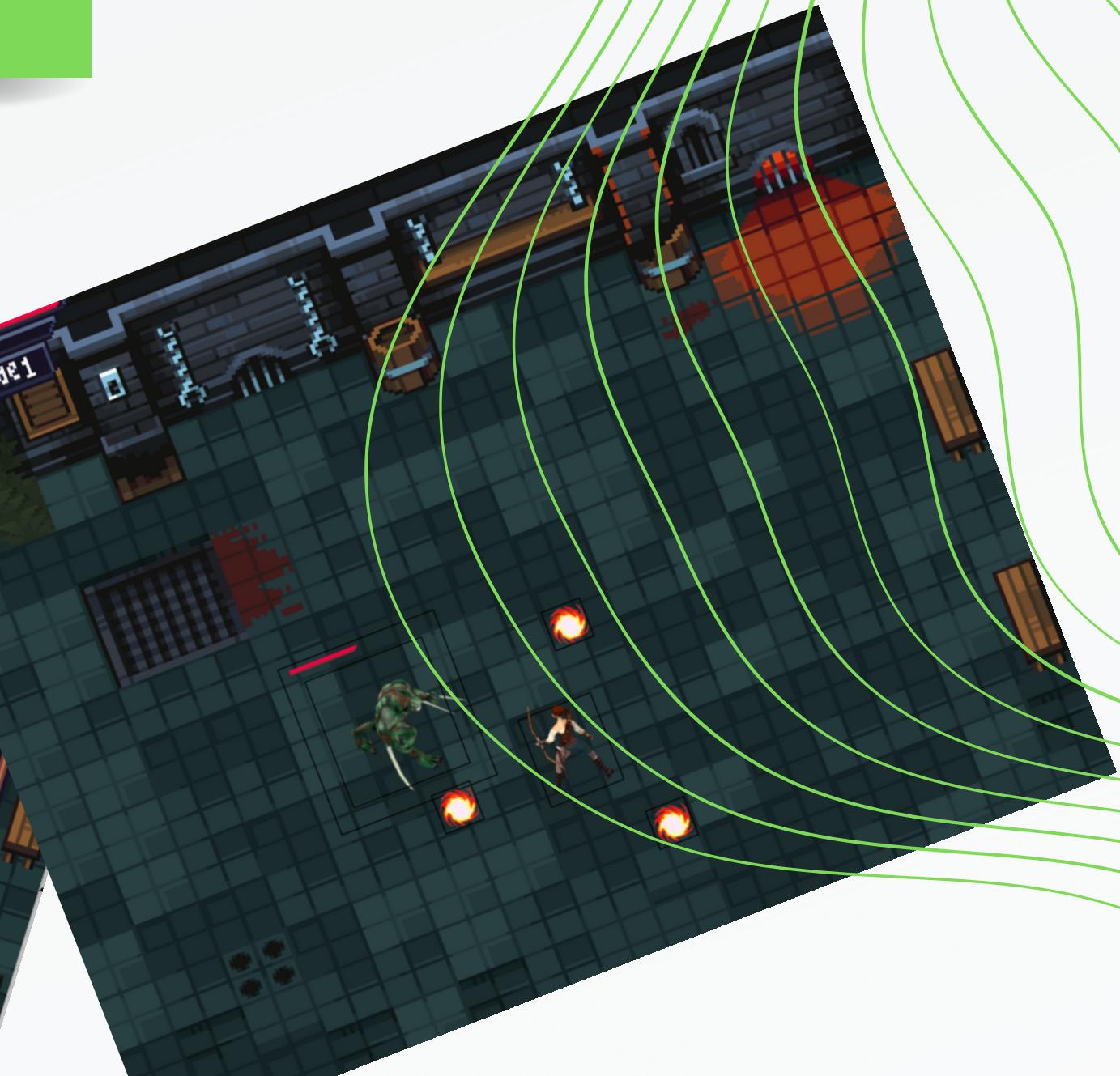


DIAGRAMME DES CLASSES

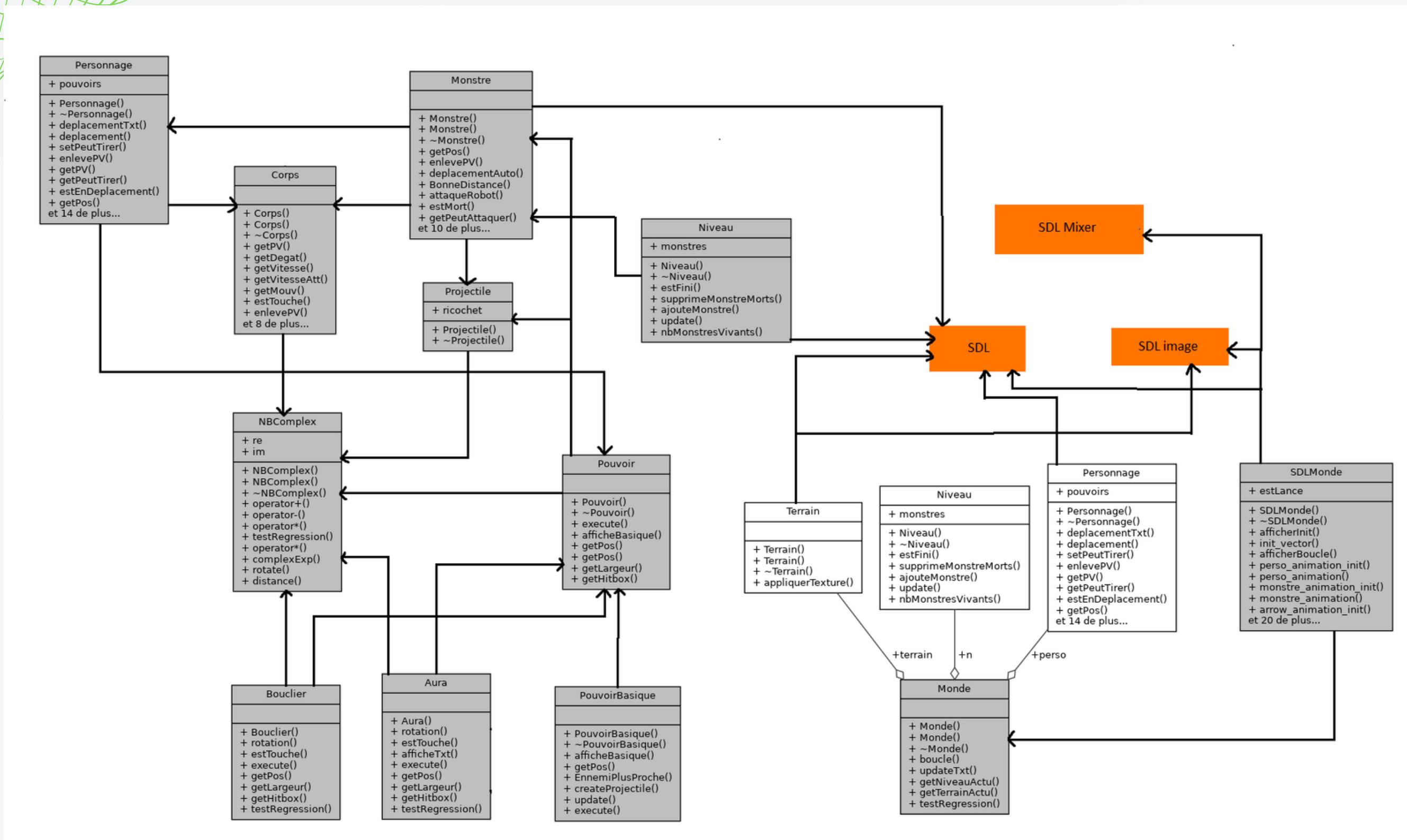


DIAGRAMME DE GANTT

Class SDLMonde



- Ecran du jeu
- Gestion des évènements
 - Animation des corps
 - Animation des pouvoirs

Class Pouvoir

-Pouvoir Basique

-Bouclier

-Aura

```
class Pouvoir
{
public :
    /// @brief Constructeur par défaut de la classe Pouvoir
    Pouvoir () {}

    /// @brief Destructeur de la classe Pouvoir
    virtual ~Pouvoir () {}

    /// @brief Exécute une attaque du personnage...
    virtual void execute(const NBComplex &pos, std::vector<Monstre> &tab_ennemi,const  NBCComplex tab_pos_aura[3] , const int &nb_enemis);

    /// @brief Affiche l'attaque Basique du personnage
    virtual void afficheBasique() const {}

    /// @brief Accède à la position des projectiles...
    virtual void getPos(std::vector<Projectile>& tab) const {}

    /// @brief Accède aux positions ...
    virtual void getPos(std::vector<NBComplex>& tab) const {}

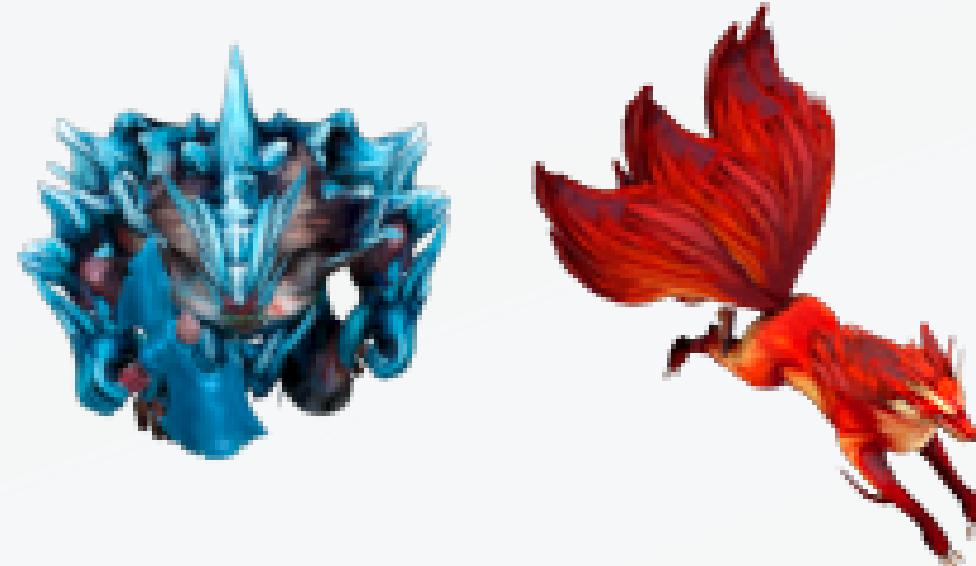
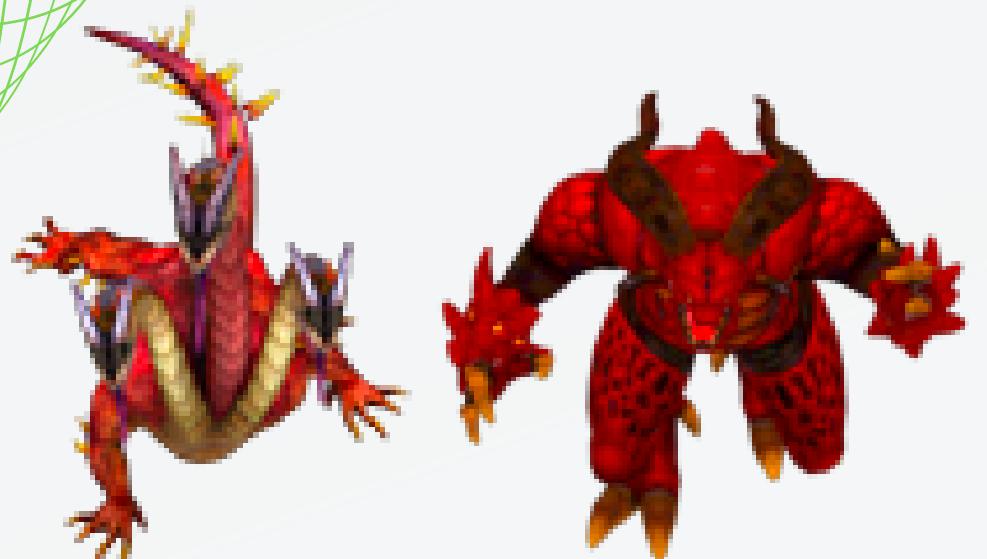
    /// @brief Renvoie la largeur d'une aura
    virtual int getLargeur() const {return 0;}

    /// @brief Met dans _hitbox la hitbox des 3 auras...
    virtual void getHitbox(SDL_Rect _hitbox[3]) const {}
};
```

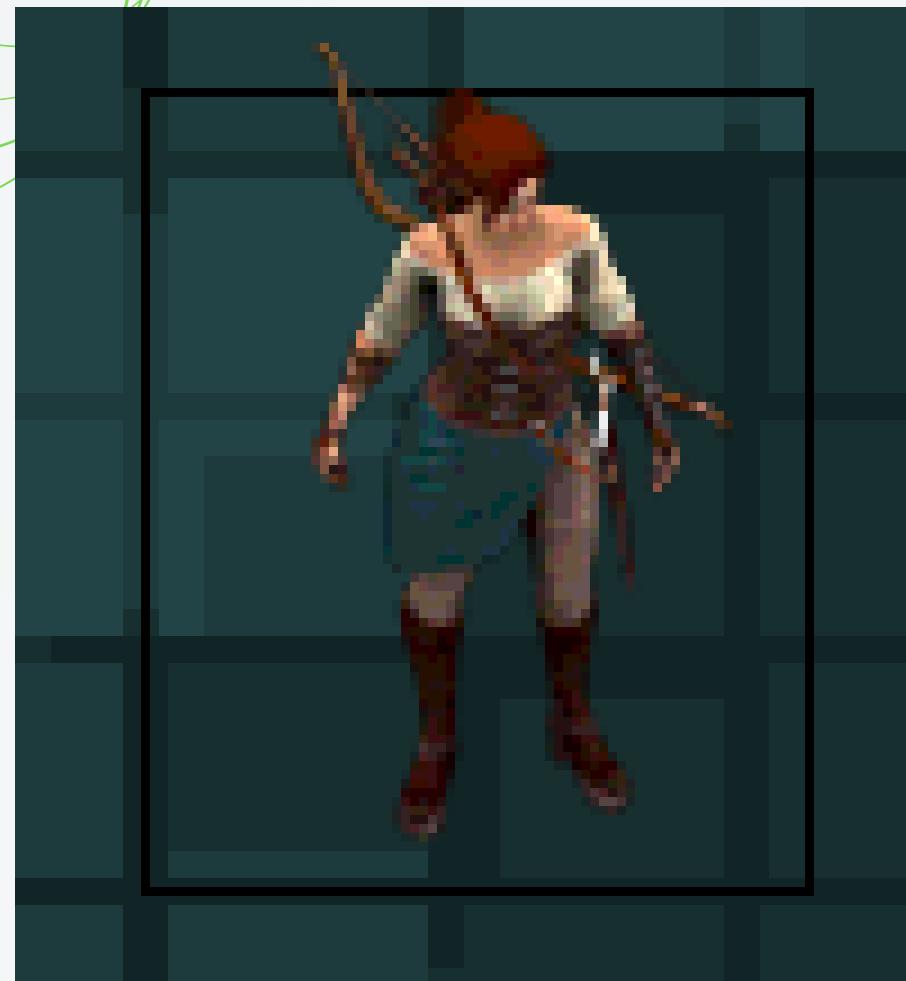


Class Monstre

- Gestion des déplacements
des monstres



Class Personnage



- Gestion des pouvoirs
- Déplacement et attaque

CONCLUSION

- Cahier des charges approximativement respecté
- Projet assez ambitieux du aux nombreuses fonctionnalités
- Résultat assez satisfaisant dans l'ensemble