Projet SmashBros2D Coeur du Jeu : le Moteur Gestion du Clavier La Vue Physique et Collider Personnages et Attaques

## SmashBros2D

Adonis Najimi, Louis Qiu, Luca Rochereau, Taha Elleuch, Joseph Mechali

Groupe 44

Mardi 16 Juin 2015

- Projet SmashBros2DIntroduction
- 2 Coeur du Jeu : le Moteur
- Gestion du Clavier
- 4 La Vue
- 6 Physique et Collider
- 6 Personnages et Attaques



```
while !jeu.pause et jeu.estFini do
   clavier.majInputs();
   attaque = effectuerAction(Joueur j1)
   personnage = joueur.getPersonnage()
   if personnage.lancerAttaque(attaque) then
       lancer effets sonores
       if attaque.estProjectile() then
           vue.ajouter(attaque)
       else
       end
       jeu.ajouter(attaque)
   else
   end
   collisions = moteurPhysique.maj(jeu)
   appliquerRegles(jeu)
   supprimerObjetsMorts()
   decrementerEtats()
   vue.render()
end
```

Projet SmashBros2D Coeur du Jeu : le Moteur **Gestion du Clavier** La Vue Physique et Collider Personnages et Attaques

## <<Java Class>> Clavier

controller

buffer: LinkedList<KeyEvent> SoFKEY\_CODE\_MAX: int

touches: boolean[]

Clavier()

toucheAppuyee(int):boolean

majInputs():void

majInputsPressed():void

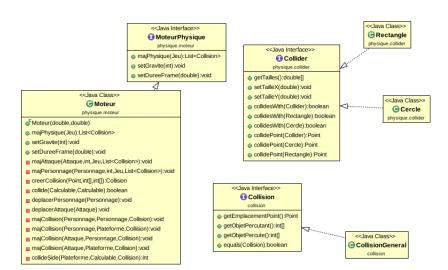
viderBuffer():void

viderBufferPressed():voidkeyPressed(KeyEvent):void

keyPressed(KeyEvent):void
 keyReleased(KeyEvent):void

keyTyped(KeyEvent):void





## Demonstration : Ajout d'un Personnage avec une Attaque

