

SmashBros2D

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

Groupe 44

Mardi 16 Juin 2015

1 Projet SmashBros2D

- Introduction

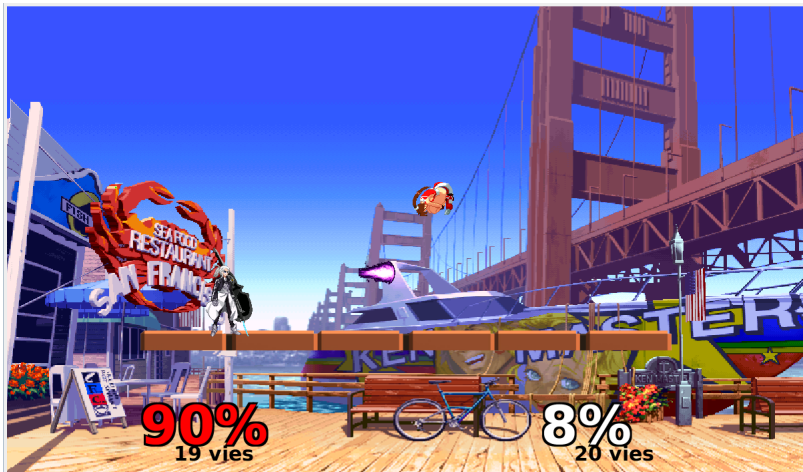
2 Coeur du Jeu : le Moteur

3 Gestion du Clavier

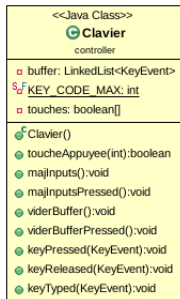
4 La Vue

5 Physique et Collider

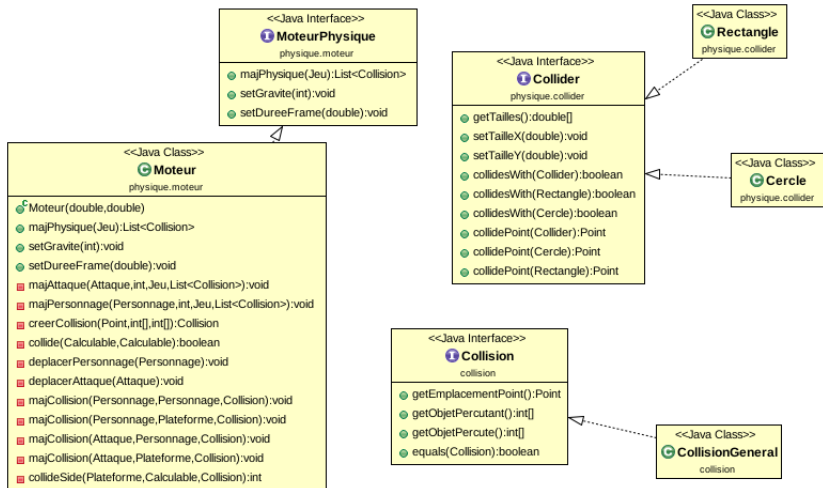
6 Personnages et Attaques



```
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
```







Demonstration : Ajout d'un Personnage avec une Attaque

