

Class GameEngine

Namespace: [SpicyInvaders](#)

Assembly: SpicyInvaders.dll

```
public class GameEngine
```



Inheritance

[object](#) ← GameEngine

Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#), [object.Equals\(object, object\)](#), [object.GetHashCode\(\)](#), [object.GetType\(\)](#), [object.MemberwiseClone\(\)](#), [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#), [object.ToString\(\)](#)

Constructors

GameEngine()

```
public GameEngine()
```

Methods

BulletMovement(List<Bullet>)

Methodo qui gère le mouvement de tous les bullets à l'écran.

```
public static void BulletMovement(List<Bullet> bullets)
```

Parameters

bullets [List](#) <[Bullet](#)>

BulletsDraw(List<Bullet>)

Methodo pour afficher tous les bullets dans le jeu

```
public static void BulletsDraw(List<Bullet> bullets)
```

Parameters

bullets [List](#) <[Bullet](#)>

CollisionSystem(List<Alien>, List<Bullet>, Player, Score)

Methodo qui contrôle les collisions du jeu et sa réponse.

```
public static void CollisionSystem(List<Alien> enemies, List<Bullet> bullets, Player player, Score score)
```

Parameters

enemies [List](#) <[Alien](#)>

bullets [List](#) <[Bullet](#)>

player [Player](#)

score [Score](#)

ControlMenu()

Methodo pour afficher le menu de controles du jeu

```
public static void ControlMenu()
```

EndGame(Player, Score, bool)

Methodo qui affiche le menu de fin de partie avec les données de la partie.

```
public static void EndGame(Player player, Score score, bool savePoints)
```

Parameters

player [Player](#)

score [Score](#)

savePoints [bool](#)

EnemiesAttack(List<Alien>, List<Bullet>)

Methodo qui gère l'attaque de tous les enemies avec des bullets

```
public static void EnemiesAttack(List<Alien> enemies, List<Bullet> bullets)
```

Parameters

enemies [List](#) <[Alien](#)>

bullets [List](#) <[Bullet](#)>

EnemiesDraw(List<Alien>)

Methodo pour afficher tous les ennemis dans le jeu

```
public static void EnemiesDraw(List<Alien> enemies)
```

Parameters

enemies [List](#) <[Alien](#)>

EnemiesMovement(List<Alien>, int, int)

Methodo qui gère le mouvement de tous les ennemis à l'écran.

///

```
public static void EnemiesMovement(List<Alien> enemies, int limitMapLeft,  
int limitMapRight)
```

Parameters

enemies [List](#) <[Alien](#)>

limitMapLeft [int](#)

limitMapRight [int](#)

HighScoreMenu()

Methodo pour afficher le menu de Highscore du jeu

```
public static void HighScoreMenu()
```

HudGameDraw(Player, Score)

Methodo pour afficher l'interface du jeu

```
public static void HudGameDraw(Player player, Score score)
```

Parameters

player [Player](#)

score [Score](#)

PlayerControll(Player, int, int, List<Bullet>)

Methodo qui gère le contrôle du joueur avec son navire en fonction des touches.

```
public static void PlayerControll(Player player, int limitMapRight, int limitMapLeft, List<Bullet> bullets)
```

Parameters

player [Player](#)

limitMapRight [int](#)

limitMapLeft [int](#)

bullets [List](#) <[Bullet](#)>

StartGame()

Initialisation du jeu avec les objets et l'interface

```
public static void StartGame()
```

Title()

Menu principal du jeu

```
public static void Title()
```

Update(Player, List<Alien>, List<Bullet>, Score)

Methodo qui met constamment à jour le jeu pour son gameplay.

```
public static void Update(Player player, List<Alien> enemies, List<Bullet> bullets,  
Score score)
```

Parameters

player [Player](#)

enemies [List](#) <[Alien](#)>

bullets [List](#) <[Bullet](#)>

score [Score](#)