

Presentation IN204

Tetris Game 2020/1

Fabricio VELLONE
Javier Andres MARTINEZ BOADA

Index

- Notions de base
- Bibliothèques utilisées
- Sections du projet
 - Architecture du projet
- Utilisations du C++
- Mode jeu
- Connexion
- Améliorations

Notion de base

- Besoins fondamentaux pour faire fonctionner le programme
- Savoir où il faudrait faire des concessions
- Comment démarrer



Bibliothèques Utilisées

- SFML:
 - Graphics
 - Networking
- Vector
- Cstdlib

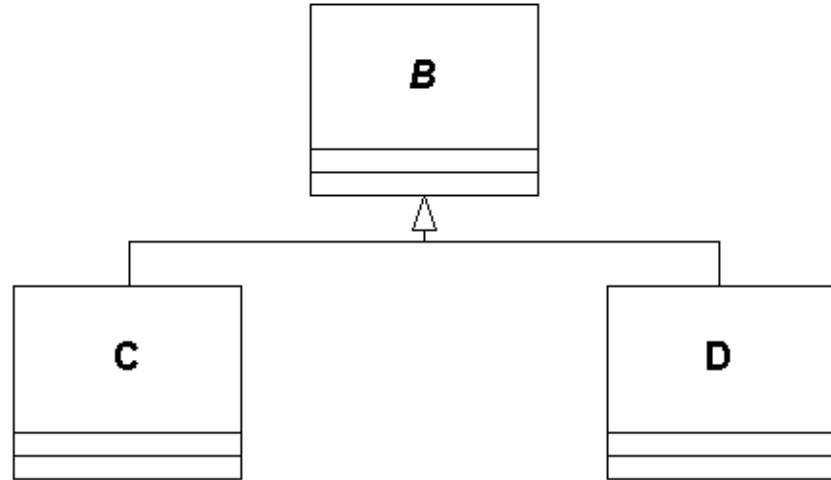


SFML



Sections

- Utilités:
 - Components
 - Label
 - Background
 - Button
 - Grid
- States
- Views
- Game
- Network

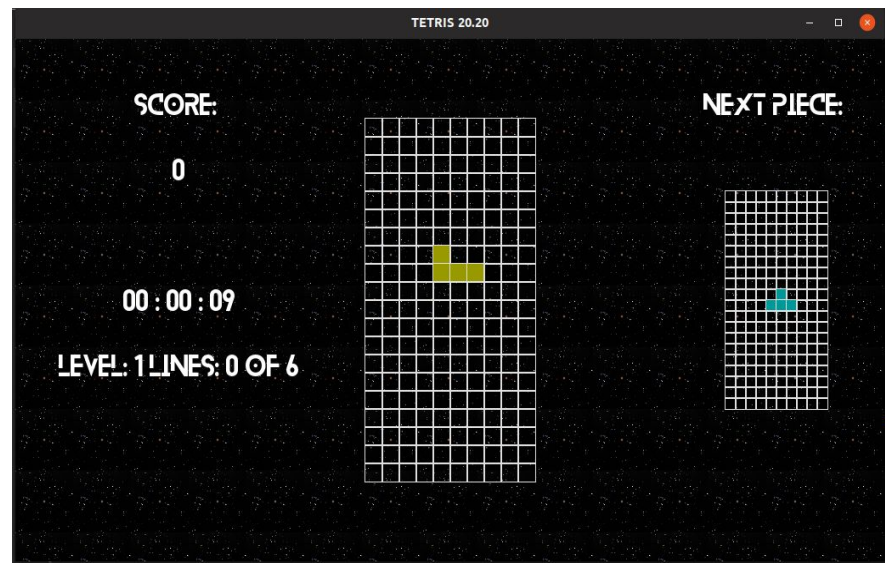
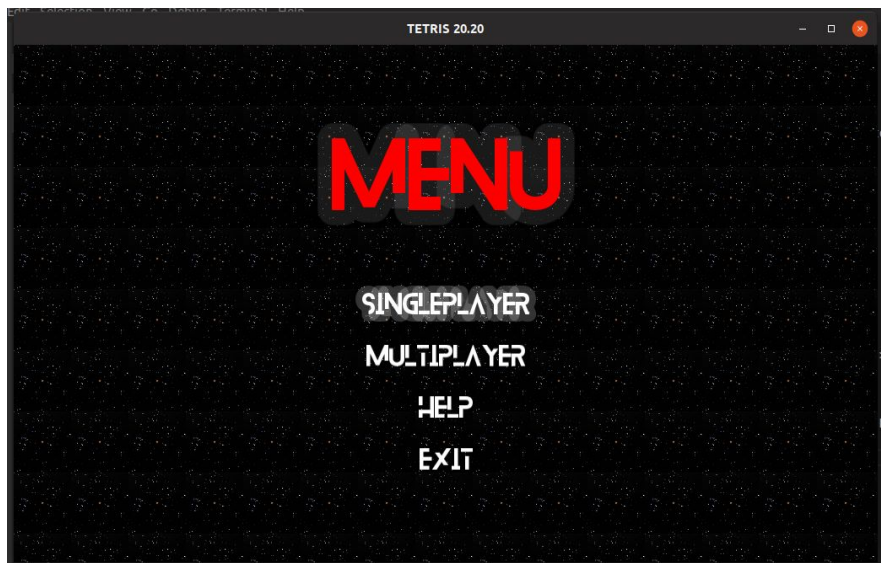


Utilisation C++

- Héritage
- Polymorphisme
- Surcharge des opérateurs
- Templates
- Threads



Mode Jeu

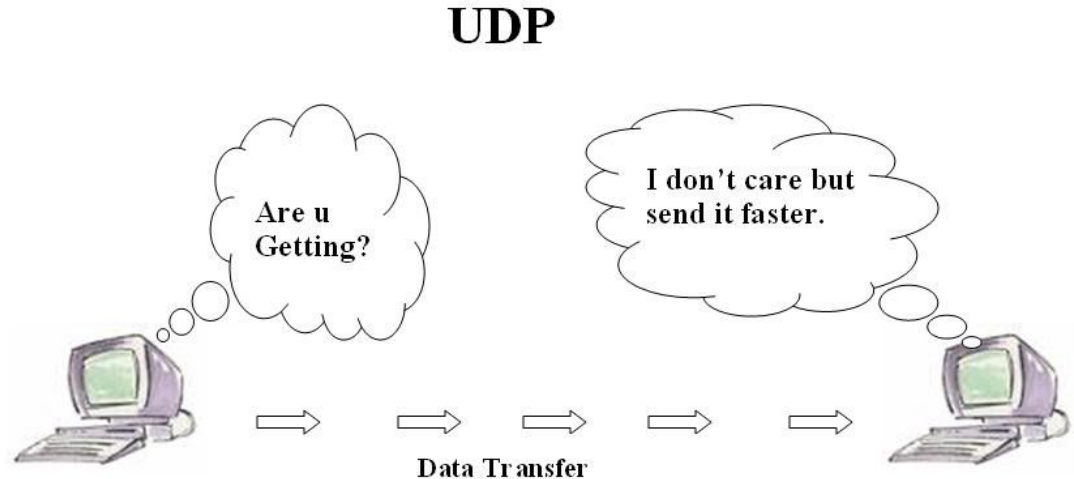


Mode Jeu



Connection

- Choix de la connexion UDP
- Envoi des paquets
- Canaux de communication



Améliorations

- Performance
- Segmentations Fault
- Multijoueur IA
- Fixer bug d'affichage
- Autres

