

PROJET DAMIBIN

- Membres : BENSOUSSAN Daniel ; DONNAY Robin ; N'GUYEN Emilien
- Principe : Jeu de plateforme/action/aventure/rogue-like 2D vue de côté

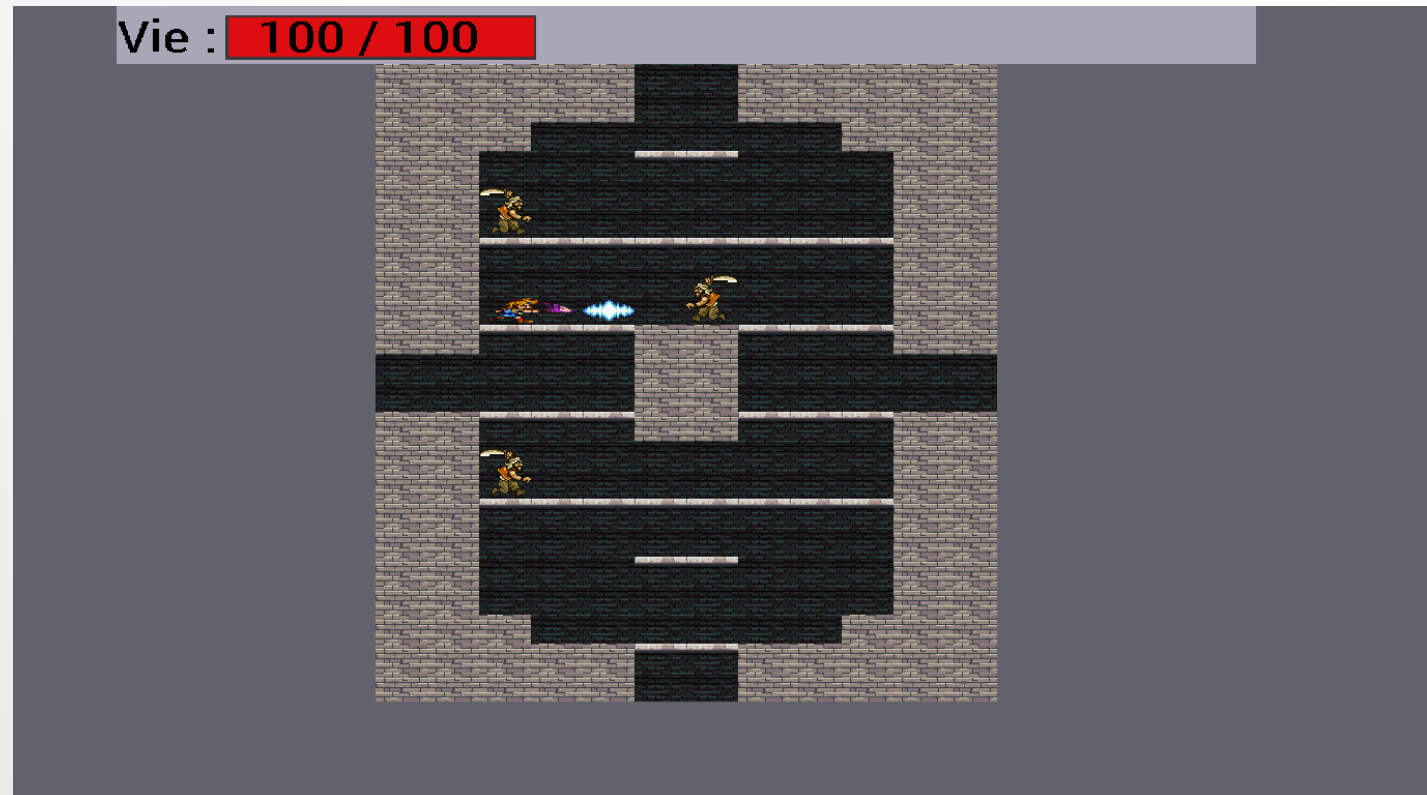


DIAGRAMME DES MODULES

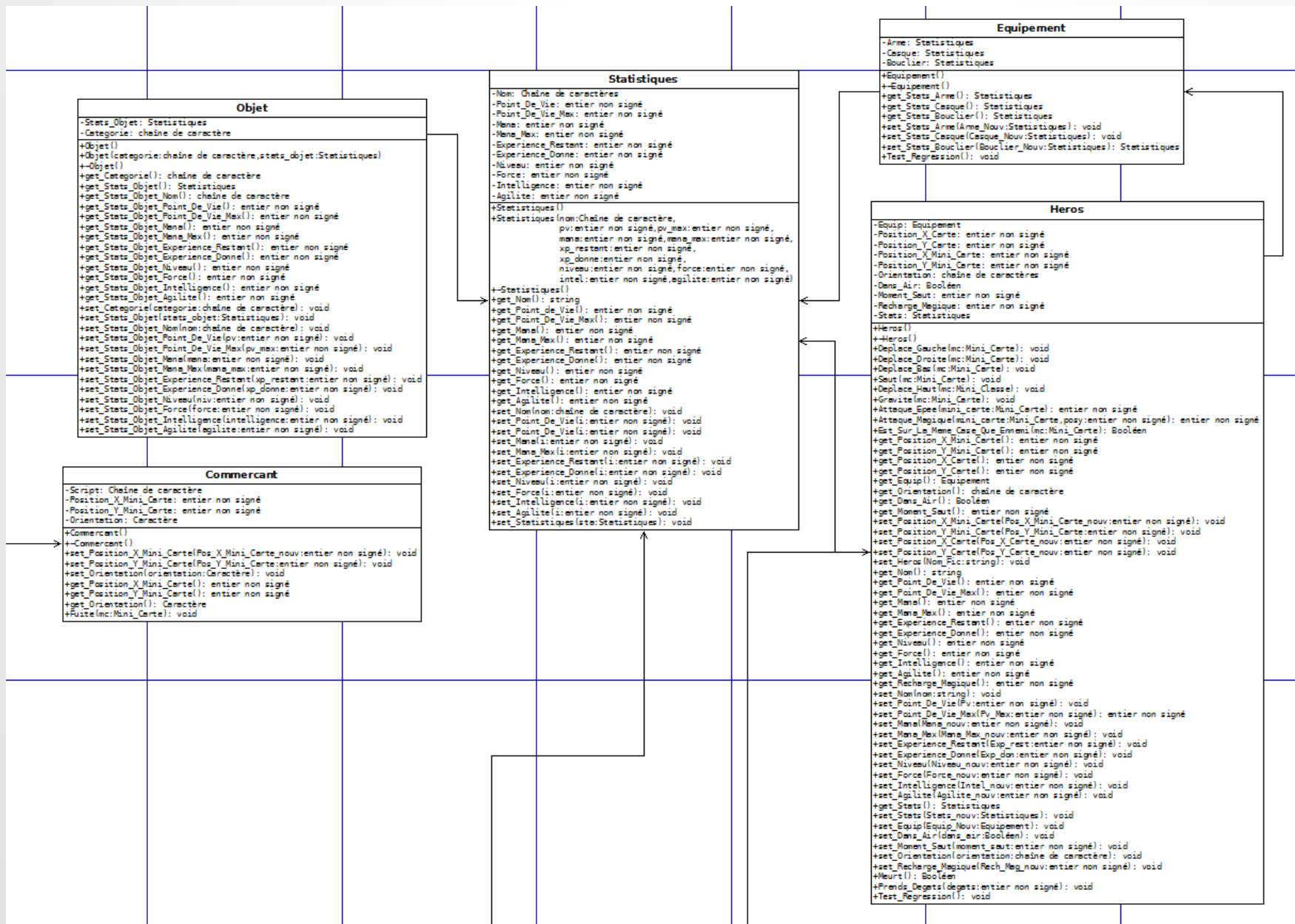
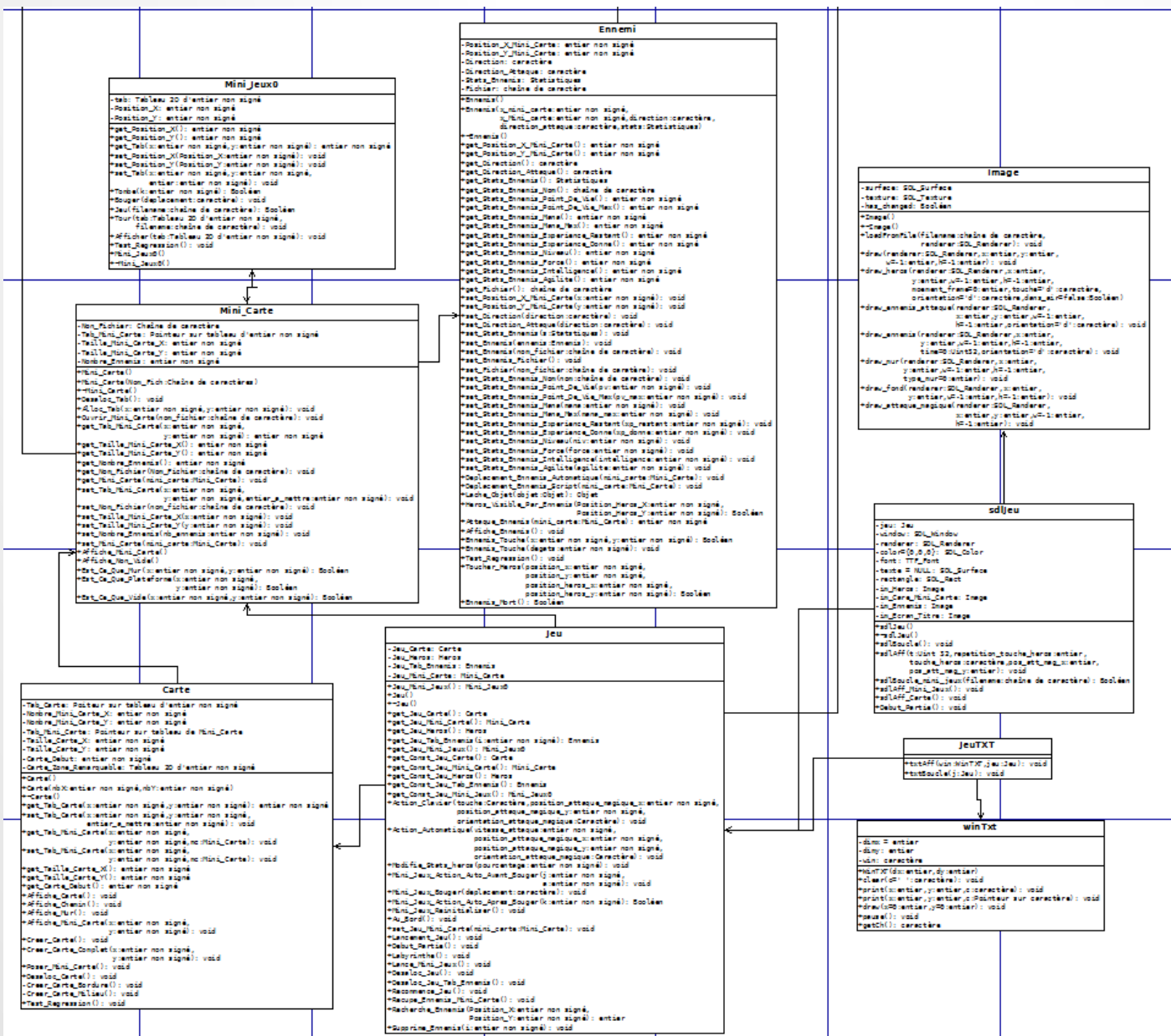


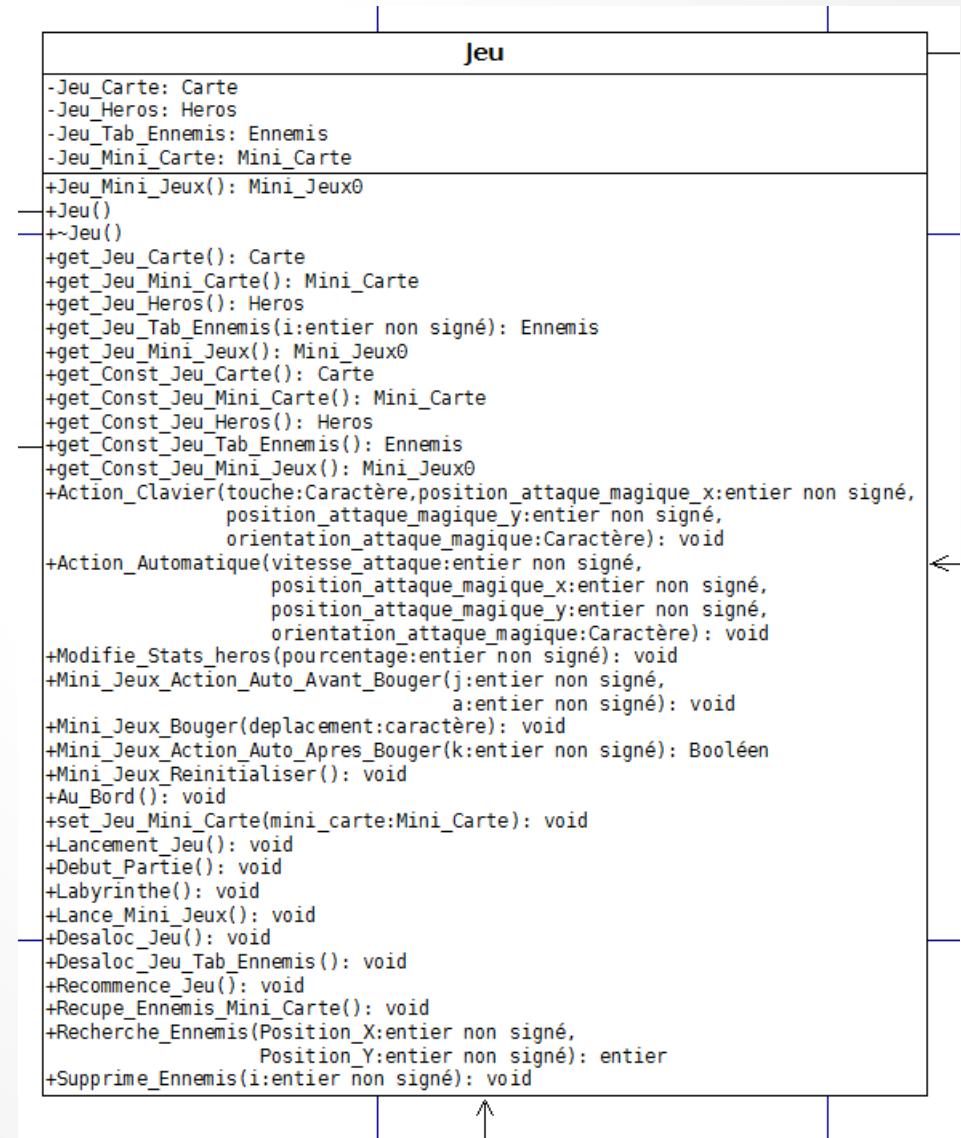
DIAGRAMME DES MODULES



JEU

Module intéressant

- Action automatique
- Implémentation des classes
- Action clavier



HÉROS

Module intéressant

- Différents types d'action (arme, magie)
- Gestion des déplacements

Module long à implémenter

- Un des modules les plus importants

```

Heros
-Equip: Equipement
-Position_X_Carte: entier non signé
-Position_Y_Carte: entier non signé
-Position_X_Mini_Carte: entier non signé
-Position_Y_Mini_Carte: entier non signé
-Orientation: chaîne de caractères
-Dans_Air: Booléen
-Moment_Saut: entier non signé
-Recharge_Magique: entier non signé
-Stats: Statistiques

+Heros()
+-Heros()
+Deplace_Gauche(mc:Mini_Carte): void
+Deplace_Droite(mc:Mini_Carte): void
+Deplace_Bas(mc:Mini_Carte): void
+Saut(mc:Mini_Carte): void
+Deplace_Haut(mc:Mini_Carte): void
+Gravite(mc:Mini_Carte): void
+Attaque_Epee(mini_carte:Mini_Carte): entier non signé
+Attaque_Magique(mini_carte:Mini_Carte,posy:entier non signé): entier non signé
+Est_Sur_La_Meme_Case_Qu_Ennemi(mc:Mini_Carte): Booléen
+get_Position_X_Mini_Carte(): entier non signé
+get_Position_Y_Mini_Carte(): entier non signé
+get_Position_X_Carte(): entier non signé
+get_Position_Y_Carte(): entier non signé
+get_Equip(): Equipement
+get_Orientation(): chaîne de caractère
+get_Dans_Air(): Booléen
+get_Moment_Saut(): entier non signé
+set_Position_X_Mini_Carte(Pos_X_Mini_Carte_nouv:entier non signé): void
+set_Position_Y_Mini_Carte(Pos_Y_Mini_Carte_nouv:entier non signé): void
+set_Position_X_Carte(Pos_X_Carte_nouv:entier non signé): void
+set_Position_Y_Carte(Pos_Y_Carte_nouv:entier non signé): void
+set_Heros(Nom_Fic:string): void
+get_Nom(): string
+get_Point_De_Vie(): entier non signé
+get_Point_De_Vie_Max(): entier non signé
+get_Mana(): entier non signé
+get_Mana_Max(): entier non signé
+get_Experience_Restant(): entier non signé
+get_Experience_Donne(): entier non signé
+get_Niveau(): entier non signé
+get_Force(): entier non signé
+get_Intelligence(): entier non signé
+get_Agile(): entier non signé
+get_Recharge_Magique(): entier non signé
+set_Nom(nom:string): void
+set_Point_De_Vie(Pv:entier non signé): void
+set_Point_De_Vie_Max(Pv_Max:entier non signé): entier non signé
+set_Mana(Mana_nouv:entier non signé): void
+set_Mana_Max(Mana_Max_nouv:entier non signé): void
+set_Experience_Restant(Exp_rest:entier non signé): void
+set_Experience_Donne(Exp_don:entier non signé): void
+set_Niveau(Niveau_nouv:entier non signé): void
+set_Force(Force_nouv:entier non signé): void
+set_Intelligence(Intel_nouv:entier non signé): void
+set_Agile(Agile_nouv:entier non signé): void
+get_Stats(): Statistiques
+set_Stats(Stats_nouv:Statistiques): void
+set_Equip(Equip_Nouv:Equipement): void
+set_Dans_Air(dans_air:Booléen): void
+set_Moment_Saut(moment_saut:entier non signé): void
+set_Orientation(orientation:chaîne de caractère): void
+set_Recharge_Magique(Rech_Mag_nouv:entier non signé): void
+Meurt(): Booléen
+Prends_Degats(degats:entier non signé): void
+Test_Regression(): void

```


ENNEMIS

Module long à implémenter

- Données de l'ennemi
- Action de l'ennemi
- Difficultés à vérifier les fonctions

Ennemi
-Position_X_Mini_Carte: entier non signé -Position_Y_Mini_Carte: entier non signé -Direction: caractère -Direction_Attaque: caractère -Stats_Ennemis: Statistiques -Fichier: chaîne de caractère
+Ennemis() +Ennemis(x_mini_carte:entier non signé, x_mini_carte:entier non signé,direction:caractère, direction_attaque:caractère,stats:Statistiques) +~Ennemis() +get_Position_X_Mini_Carte(): entier non signé +get_Position_Y_Mini_Carte(): entier non signé +get_Direction(): caractère +get_Direction_Attaque(): caractère +get_Stats_Ennemis(): Statistiques +get_Stats_Ennemis_Nom(): chaîne de caractère +get_Stats_Ennemis_Point_De_Vie(): entier non signé +get_Stats_Ennemis_Point_De_Vie_Max(): entier non signé +get_Stats_Ennemis_Mana(): entier non signé +get_Stats_Ennemis_Mana_Max(): entier non signé +get_Stats_Ennemis_Experience_Restant(): entier non signé +get_Stats_Ennemis_Experience_Donne(): entier non signé +get_Stats_Ennemis_Niveau(): entier non signé +get_Stats_Ennemis_Force(): entier non signé +get_Stats_Ennemis_Intelligence(): entier non signé +get_Stats_Ennemis_Agilite(): entier non signé +get_Fichier(): chaîne de caractère +set_Position_X_Mini_Carte(x:entier non signé): void +set_Position_Y_Mini_Carte(y:entier non signé): void +set_Direction(direction:caractère): void +set_Direction_Attaque(direction:caractère): void +set_Stats_Ennemis(s:Statistiques): void +set_Ennemis(ennemi:Ennemis): void +set_Ennemis(nom_fichier:chaîne de caractère): void +set_Ennemis_Fichier(): void +set_Fichier(nom_fichier:chaîne de caractère): void +set_Stats_Ennemis_Nom(nom:chaîne de caractère): void +set_Stats_Ennemis_Point_De_Vie(pv:entier non signé): void +set_Stats_Ennemis_Point_De_Vie_Max(pv_max:entier non signé): void +set_Stats_Ennemis_Mana(mana:entier non signé): void +set_Stats_Ennemis_Mana_Max(mana_max:entier non signé): void +set_Stats_Ennemis_Experience_Restant(xp_restant:entier non signé): void +set_Stats_Ennemis_Experience_Donne(xp_donne:entier non signé): void +set_Stats_Ennemis_Niveau(niv:entier non signé): void +set_Stats_Ennemis_Force(force:entier non signé): void +set_Stats_Ennemis_Intelligence(intelligence:entier non signé): void +set_Stats_Ennemis_Agilite(agilite:entier non signé): void +Deplacement_Ennemis_Automatique(mini_carte:Mini_Carte): void +Deplacement_Ennemis_Script(mini_carte:Mini_Carte): void +Lache_Objet(objet:Objet): Objet +Heros_Visible_Par_Ennemis(Position_Heros_X:entier non signé, Position_Heros_Y:entier non signé): Booléen +Attaque_Ennemis(mini_carte:Mini_Carte): entier non signé +Affiche_Ennemis(): void +Ennemis_Touche(x:entier non signé,y:entier non signé): Booléen +Ennemis_Touche(degats:entier non signé): void +Test_Regression(): void +Toucher_Heros(position_x:entier non signé, position_y:entier non signé, position_heros_x:entier non signé, position_heros_y:entier non signé): Booléen +Ennemis_Mort(): Booléen

MINI-JEUX

Module intéressant

- Conception des mini-jeux
- Gestion des gameplay

Mini Jeux0
-tab: Tableau 2D d'entier non signé -Position_X: entier non signé -Position_Y: entier non signé
+get_Position_X(): entier non signé +get_Position_Y(): entier non signé +get_Tab(x:entier non signé,y:entier non signé): entier non signé +set_Position_X(Position_X:entier non signé): void +set_Position_Y(Position_Y:entier non signé): void +set_Tab(x:entier non signé,y:entier non signé, entier:entier non signé): void +Tombe(k:entier non signé): Booléen +Bouger(deplacement:caractère): void +Jeu(filename:chaîne de caractère): Booléen +Tour(tab:Tableau 2D d'entier non signé, filename:chaîne de caractère): void +Afficher(tab:Tableau 2D d'entier non signé): void +Test_Regression(): void +Mini_Jeux0() +~Mini_Jeux0()



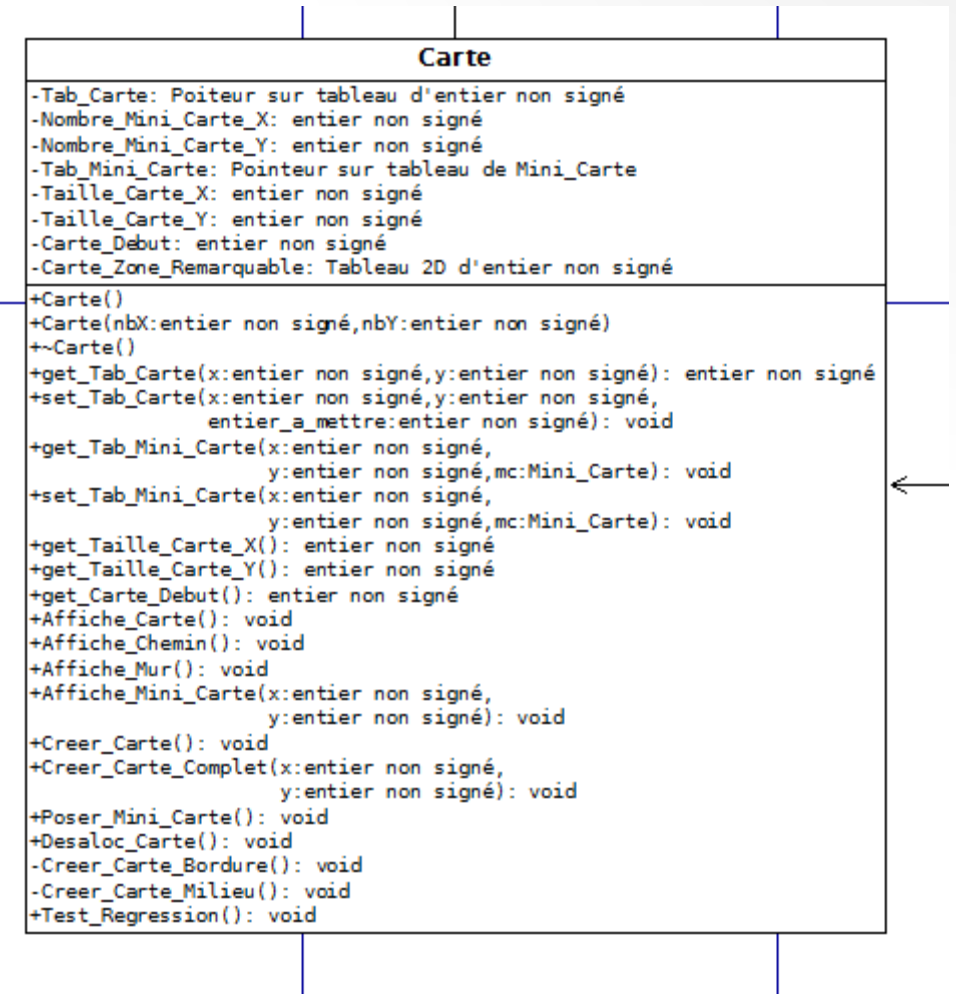
CARTE

Module long à implémenter

- Création de la carte

Module intéressant

- Création de la carte



JEU SDL

Module long à implémenter

- Difficile car nouveauté
- Transformer TXT en SDL
- Affichage du mini-jeu



CONCLUSION

Points Négatifs du projet

- Manque de temps

Points Positifs du projet

- Travail en équipe