

Modélisation

**Programmation orientée objet
8pro128**

DÉPARTEMENT DES SCIENCES INFORMATIQUES

Devoir présenter

À

M. Eric Dallaire

Par

Mamadou Billo Diallo(DIAM02120004)

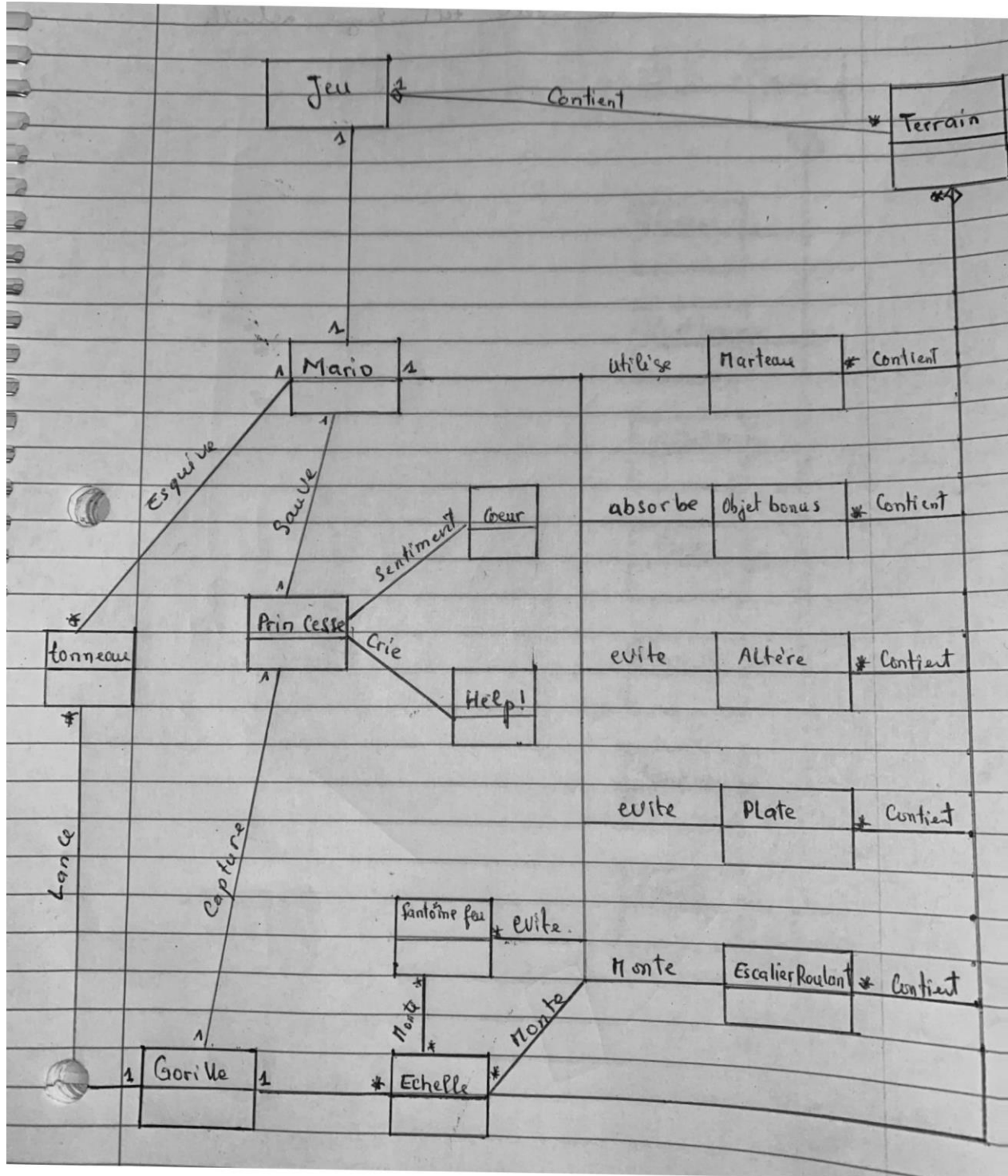
H-2023

Groupe du mercredi 08h

Question 1 :

Diagramme de classe du jeu << Donkey Kong >> du lien suivant :

[Donkey Kong \(Original\) Full Playthrough \(JP Arcade Version\) - YouTube](#)



NB : les objets bonus sont tous les objet si Mario les touchent il obtiens des bonus

Question 2 :

Algorithme du comportement des fantômes des feu : [Donkey Kong \(Original\) Full Playthrough \(JP Arcade Version\) - YouTube](#)

Quand Mario monte au premier terrain

Les fantômes de feu apparaissent;

Tant que Mario ne détruit pas un des piliers du terrain

Les fantômes de feu vont se déplacer de droite à gauche sur tout ce terrain sans blocus ;

Les fantômes de feu peuvent monter et descendre les escaliers;

Tant que Mario a le marteau

Les fantômes de feu deviennent tous bleue et plus agressif;

Si Mario tape les fantômes de feu avec le marteau

Ils meurent;

Si les fantômes de feu se déplace juste sur une petite partie du terrain

Ils ne durent pas sur ce même terrain et soit montent ou descendent les escaliers

Si les fantômes de feu se croise sur le même terrain

Il y aura aucun problème;

Si les fantômes de feu croisent Mario sans défense

Il y a des dégâts sur Mario ;

Question 3 :

Continuons avec le fantôme de feu. Voici 3 caractéristiques et 3 comportements du personnage du jeu

Caractéristiques :

Direction : string ; vitesse :int ; couleur : string ;

Comportements :

Il change de couleur de jaune a bleue ;

Il monte et descend les escaliers;

Il fait des va et viens sur une même trajectoire;