

Diagramme de classe CU gestion des tirs :Objet : Cas d'utilisation : gestion des tirs

Auteurs	Approbateurs	Validation
Ben Nasr Riad Batista Yann		
Livré le : 08/11/13	Approuvé le :	Validé le :

Diffusion :

Diffusion	
A :	M. Novelli
Copie à :	Rasolo Guillaume
	Michael Plong
	Christophe Guieu
	Yann Battista
	Yoan Miretti

Document de référence :

Auteurs	Nom du document
Riadh Ben Nasr	Diagramme de classe CU gestion des tirs.

Historique :

N° version	Auteur	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
v.1.0	BenNasrRiadh		04/12/13	Création du document

Ce diagramme représente les classe participantes dans la gestion des tirs

Dans la classe player, dès que le joueur appuie sur la barre d'espace, on crée une classe projectile qui a comme vecteur de déplacement la direction où regarde le personnage.

Ce projectile se déplace donc à chaque fois que le jeu avance (avec la méthode advance) à deux fois la vitesse d'un personnage (étant donné qu'un personnage se déplace d'un pixel par 'avancement', le projectile se déplace de deux pixels)

-

