TP Java Script :

Programmation objet appliquée au jeu

# Traitement des collisions entre les gouttes d’eau et l’eau

Lest méthode qui sont dans la classe CmExplosion, dont des manageCollision qui permettent de détecter toute les collisions possibles

Elle détecte le passage, supprimer l’acteur mobile et génère des explosions en fonction de la collision (gauche, droite, etc.) et supprimer ensuite l’acteur cible.

# Traitements multiples d’une collision

Toute les collision possible (haut, bas, droite, gauche) sont différencier et gérer par la méthode onTimer de AcPhysic manageColision de la Classe Scène

# Traitement des collisions entre un débris et un élément de sol.

La méthode « decrementeTempsDeVie » réduit le temps de vie d’un débris, A 0 celui-ci est supprimer de la scène