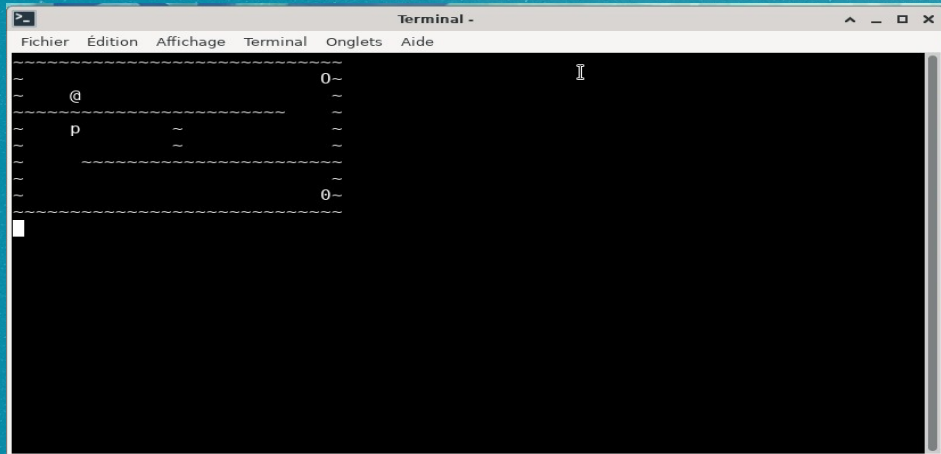


SNEAKY SNAKE

OUSSAMA BENAZIZ // CAMILLE VOIRIN
P2007990 // P1919874

Principe du jeu

Version Texte



Version Graphique

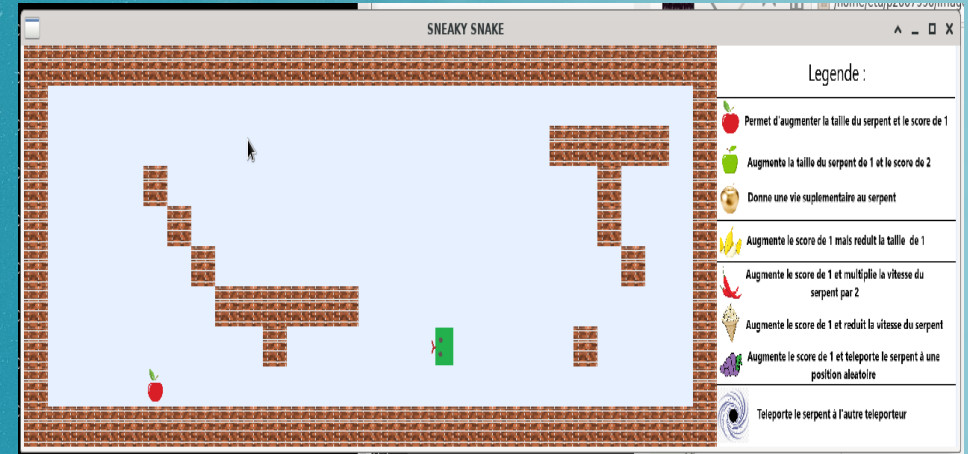


Diagramme des classes

Corps du jeu

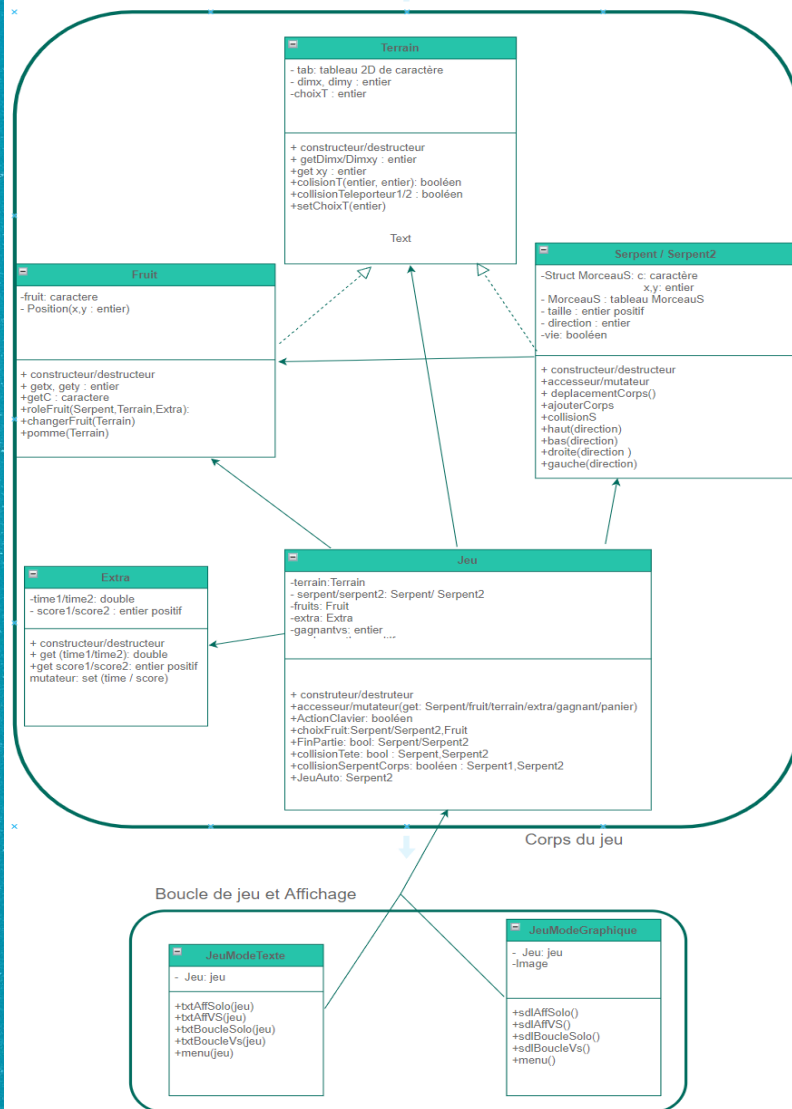


Le corps du jeu est constitué des classes Terrain, Fruit, Extra, Jeu et Serpent/2.

Boucle de jeu et affichage



La boucle de jeu et d'affichage est constitué des classes txtJeu et sdlJeu.



Class Serpent



Donnée membre

- Taille
- Direction
- Vie
- Tableau de Morceau
(caractere , position)



Fonction membre

- Constructeur
- DeplacementCorps
- AjouterCorps
- CollisionS
- Droite / Gauche / Bas / Haut



Get / Set

Class Fruit



Donnée membre

- Coordonnée x
- Coordonnée y
- Caractere



Fonction membre

- Constructeur
- RoleFruit
- ChangerFruit
- Pomme



Get / Set

Class Jeu



Donnée membre

- GagnantVS
- Panier



Fonction membre

- ActionClavier
- ChoixFruit
- Collision
- JeuAuto



Get / Set

Class sdlJeu



Donnée membre

- Image



Fonction membre

- sdAffSOLO / VS
- sdlBoucleSOLO / VS
- Menu



Get / Set

Conclusion

- OBJECTIF
- DIFFICULTÉS
- PROLONGEMENT

Merci