

# Bomberdose

---

## Sommaire

I.	Introduction .....	2
1.	Bomberman ? .....	2
a.	Pourquoi ce jeu ? .....	2
b.	C++ .....	2
2.	L'existant .....	2
a.	Le jeu original .....	2
b.	Ancien(s) projet(s) .....	2
II.	Développement .....	2
1.	Analyse du projet .....	2
a.	UML .....	2
b.	Composants .....	2
c.	Stockage / Envoi des données .....	2
2.	Réalisation .....	2
a.	Moteur du Jeu .....	2
b.	Architecture Client-serveur .....	2
i.	Classe client / server .....	2
ii.	Thread .....	2
3.	Conclusion du développement .....	3
a.	Réflexion analytique .....	3
b.	Gestion des problèmes .....	3
c.	Apport personnels .....	3
III.	Bibliographie .....	3
IV.	Glossaire .....	3
V.	Annexes .....	3

## **I. Introduction**

### **1. Bomberman ?**

**a. Pourquoi ce jeu ?**

**b. C++**

### **2. L'existant**

**a. Le jeu original**

**b. Ancien(s) projet(s)**

*i. Java*

*ii. Jade*

## **II. Développement**

### **1. Analyse du projet**

**a. UML**

**b. Composants**

**c. Stockage / Envoi des données**

### **2. Réalisation**

**a. Moteur du Jeu**

*i. Déplacement*

*ii. Gestion des bombes*

*Pose*

*Explosion*

*iii. Collision*

*iv. Décors*

**b. Architecture Client-serveur**

**i. Classe client / server**

**ii. Thread**

*Ecoute*

*Envoi*

### **3. Conclusion du développement**

- a. Réflexion analytique**
- b. Gestion des problèmes**
- c. Apport personnels**

### **III. Bibliographie**

### **IV. Glossaire**

### **V. Annexes**