



UNIVERSITÉ D'AVIGNON
ET DES PAYS DE VAUCLUSE

C E N T R E
D'ENSEIGNEMENT
ET DE RECHERCHE
EN INFORMATIQUE



Licence Informatique
Ingénierie Logiciel
UE Projet IL

Premier Rapport Projet IL

Belghiti-Alaoui Hicham & Azzouzi Rachid

13 octobre 2015

CERI - LIA
339 chemin des Meinajariès
BP 1228
84911 AVIGNON Cedex 9
France

Tél. +33 (0)4 90 84 35 00
Fax +33 (0)4 90 84 35 01
<http://ceri.univ-avignon.fr>

Table des matières

Titre	1
Table des matières	2
1 Présentation de la Composante IU	3
2 Description des interactions avec les autres composantes	3
2.1 Par rapport à la composante : Moteur Physique	3
2.2 Par rapport à la composante : Moteur Graphique	3
2.3 Par rapport à la composante : Moteur réseau	3
3 Formalisation	3
Références	5

1 Présentation de la Composante IU

Cette composante va constituer l'entrée principal ,elle va gérer la boucle principale du jeu mais aussi l'ensemble des menus permettant à l'utilisateur de configurer et lancer une partie, puis d'en afficher les résultats. Elle doit aussi gérer les statistiques de chaque joueur (nombre de parties gagnées, jouées, contre quels autres joueurs, etc.). Elle est également chargée de récupérer les commandes des joueurs pendant le jeu et de les transmettre au moteur physique. Par extension, elle comporte également le code source permettant de lier les moteurs physique et graphique.

2 Description des interactions avec les autres composantes

2.1 Par rapport à la composante : Moteur Physique

Pour notre composante Interface utilisateur on a différentes interactions avec les autres composantes du jeu , parmi ces interactions on trouve l'interaction moteur physique IU , notre interface gère la création des joueurs mais aussi elle récupère leurs commandes et ces commandes sont transmises à la suite au moteur physique pour les traiter ,en retour de sa le moteur physique lui transmet les nouvelles coordonnées pour que l'interface puisse mettre à jour les positions de chaque joueur et les objets du jeu.

2.2 Par rapport à la composante : Moteur Graphique

pour ce qui est de l'interaction moteur graphique et IU ,ce dernier sert plutôt d'intermédiaire entre le moteur graphique et le moteur physique car les deux sont en interaction ,mais aussi l'interface utilisateur a besoin du moteur physique pour pouvoir dessiner les objets et pour cela L'IU récupère les informations concernant l'affichage des objets(couleur, nbr de pixels ,etc)

2.3 Par rapport à la composante : Moteur réseau

L'IU doit transmettre au moteur réseaux toute modification (modification de position de chaque composante du déplacement)survenue au cours de la partie pour que le serveur puisse les transmettre au client ,d'un autre côté notre interface joue le rôle d'intermédiaire entre le moteur physique et le moteur réseaux ,du coup l'IU a besoin de récupérer les commandes des joueurs clients transmises par le moteur réseaux pour les transférer vers le moteur physique

3 Formalisation

La structure de données partager qu'on va utiliser est : les collections

Les classes général qui vont être utilisées :

La classe Player : comprends toutes les informations nécessaires pour un joueur.

La classe Order : responsable à capturer les commandes des joueurs lors du jeu et les transmettre au moteur physique pour le traiter.

La classe party : responsable à débiter , finir une partie dans le jeu et les résultats d'une partie.

La classe data : relie les composantes entre eux.

Voici les méthodes général qu'on doit implémenter :

startParty() : lancement d'une partie

endParty() : Finir une partie

resultParty() : Récupérer les résultats d'une partie

getCommand() : Capturer la commande utiliser

sendCommand() : Envoyer une commande capturée au moteur physique

sendData() : Envoyer les données aux différentes composantes

getData() : Récupérer les données des différentes composantes

getPlayer() : Récupérer le joueur sous forme d'un objet donnée en paramètre

Références