



UNIVERSITÉ D'AVIGNON  
ET DES PAYS DE VAUCLUSE

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



L3 Informatique IL

UE Projet de Programmation

# Projet IL Rapport01

Nasreddine Kabbouch, Majda El khorji

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

1	Présentation de la composante Moteur Graphique	3
2	Description des interactions avec les autres composantes	3
3	Formalisation des interactions	3

## 1 Présentation de la composante Moteur Graphique

Un moteur graphique, c'est un programme qui affiche la version "graphique" des éléments du jeu. Il charge des modèles, joue des animations, applique des textures etc... Tout en coordination avec des éléments tels que des personnages, tout ça, ainsi que leurs événements associés. Le moteur graphique d'un jeu vidéo constitue la couche externe de ce dernier, celle avec laquelle l'utilisateur interagit.

Le moteur graphique est un ensemble de commandes affichées à l'écran de l'ordinateur et permettant de piloter un logiciel sans saisie de lignes de commandes. En bref le moteur graphique gère l'affichage du jeu.

## 2 Description des interactions avec les autres composantes

Un moteur graphique c'est ce qui affiche les éléments à l'écran. Qui décrit aussi ces trucs comme des éléments et pas une bouillie de n'importe quoi. Ensuite le moteur physique prend ces éléments pour les faire se déplacer et interagir entre eux (rebonds, collisions) comme en vrai.

- les interfaces physiques, celles qui permettent de commander les actions dans le jeu (input).
- les interfaces graphiques, celles qui rendent compte d'éléments du jeu (output).
- L'interface a besoin du moteur graphique pour dessiner ces objets.
- L'interface a besoin du moteur réseau pour recevoir les commandes des joueurs clients, afin de les transmettre au moteur physique.

## 3 Formalisation des interactions

Les différentes classes qu'on a besoin de les utiliser :

Class Graphique : Présentation graphique du Snake qui est toujours en transactions, qui reçoit les commandes et dessine le résultat en appelant la classe Joueurs aux utilisateurs.

Class Joueurs : sert à présenter la position des joueurs, ainsi les couleurs.

les Différentes Méthodes qui seront implémenter :

initialise() : initialisation des joueurs.

GetData() : nous permet de récupérer les commandes.

GetTaille(x,y) : taille du tableau.

GetCouleur() : afficher les couleurs des objets.

DrawSnake() : Dessine les objets.

TrajectSnake() : Dessiner le trajet du Snake.

DetectPos() : permet récupérer la position du Snake.

-displayField() : Affiche le Plateau.

-displaySnake() : Affiche le serpent.