



UNIVERSITÉ D'AVIGNON
ET DES PAYS DE VAUCLUSE

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

Licence Informatique
Ingénierie Logicielle
UE projet programmation



rapport du projet tp2

Fayçal BOUHARA & ouayere arold

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 Présentations de la composante moteur graphique	3
2 Descriptions des interactions avec les autres composantes.	3
3 formalisation	3

1 Présentations de la composante moteur graphique

Un moteur graphique est un composant du logiciel qui lui crée des images matricielles à partir de coordonnées bidimensionnelles. C'est un composant fréquent du jeu et très essentiel.

Le moteur graphique gère tout ce qui est visible à l'écran, il définit l'éclairage, les objets et leurs textures, l'animation et les effets spéciaux comme le flou .

dans notre jeux on va utilisé le moteur graphique bas niveau 2D,tel que Un moteur graphique 2d il a un type specifique qui est la surface on la represente sous forme d'une matrice de pixel.

Le moteur gère double buffering, c'est-à-dire que pendant qu'une image est affiché sur l'ecran, on travail sur l'autre. Le moteur gère une couleur transprente , c'est-à-dire que quand tu dessine quelque chose va s'incrit dans un rectangle.

2 Descriptions des interactions avec les autres composantes.

Comme nous nous occupons de la partie moteur graphique ,on doit nécessairement travailler avec le groupe qui s'occupe du Moteur physique.Le moteur graphique doit générer les objets créés dans le moteur physique. On sait que le moteur physique gère la représentation des différents objets qui interagissent dans le jeu,par exemple ,la position ,la détection des collisions etc .

On doit également travailler avec le groupe qui s'occupe de la partie Interface de l'utilisateur,par ce qu'on doit déterminer ensemble comment va s'afficher le jeu si un utilisateur lambda veut faire une partie.

3 formalisation

Nous approchons notre problème par une formalisation partielle et le développerons au cours du projet

Nous aurons besoin d'une fenêtre et d'un conteneur dans lequel s'affiche le jeu (Le dessin graphique)

Nous aurons besoin aussi d'une classe qui permet de calculer le score fait par un joueur lambda et nous serons obligé d'utiliser les thread ,pour la gestion de multitâches.

Nous aurons aussi a créer une classe curve qui contient les différentes méthodes et attribut du jeu.

Nous gérerons aussi des exceptions.

Dans la même optique nous aurons a utiliser certaines de ces méthodes :

affichage().

Direction().

Tourner().

Avancer().

Calcul().

Boolean mort ().

Toute fois nous signalons que cette approche va changer avec l'évolution du travail.