



UNIVERSITÉ D'AVIGNON
ET DES PAYS DE VAUCLUSE

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



Licence Informatique
Parcours Ingénierie Logicielle
UE Projet Ingénierie Logicielle

Premier rapport du projet CurveFever

Antoine Letourneur & Axel Clerici

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 Notre composante : Le moteur graphique	3
2 Description des interactions avec les autres composantes	3
3 Formalisation des interactions	3

1 Notre composante : Le moteur graphique

Notre composante est le moteur graphique. Son rôle est d'afficher les informations (objets) gérées par le moteur physique à l'écran. Elle affiche le plateau de jeu avec à l'intérieur les "serpents" des joueurs (qui est en fait l'affichage au fur et à mesure des coordonnées des joueurs, chaque coordonnée de joueur étant représentée par un rond de couleur) ainsi que les différents bonus.

2 Description des interactions avec les autres composantes

Le moteur graphique interagit avec le moteur physique. En effet nous devons récupérer les informations sur les objets du moteur physique, telles que la position(coordonnées) des objets, leur état, s'il y a eu des collisions, etc pour pouvoir les afficher à l'écran.

La composante interface utilisateur interagit avec notre composante dans le sens où elle a besoin de nous pour dessiner les objets. Elle récupère donc les informations de notre composante (l'affichage des objets) pour l'intégrer dans l'interface utilisateur (où il y aura les scores de la partie en cours, les pseudos des joueurs, etc).

3 Formalisation des interactions

Les classes de données, surtout destinées à recevoir des données, et utilisées conjointement par plusieurs composantes sont :

- La classe Board : Composée d'une classe Snake, d'une classe Item et d'une Hashmap pour les coordonnées où sont passés les joueurs. -> Utilisée par le Moteur Graphique et le Moteur Physique

Liste des **méthodes à invoquer** :

- int GetPositionX(Joueur j) ; Récupère la coordonnée en X d'un joueur
- int GetPositionY(Joueur j) ; Récupère la coordonnée en Y d'un joueur
- int GetCouleur(Joueur j) ; Récupère la couleur d'un joueur (code couleur en entier)
- boolean IsDead(Joueur j) ; Récupère l'info si le joueur est mort ou non
- int GetTaillePlateauX(Partie p) ; Récupère la dimension du plateau en largeur
- int GetTaillePlateauY(Partie p) ; Récupère la dimension du plateau en hauteur

Liste des **méthodes à implémenter** :

- void MiseAJourGraphique(Partie p) ; Affiche le plateau de jeu avec les serpents.