



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 IL

Rapport 01 Projet IL

Nathan CHEVAL, Jean-Philippe DESPRET

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 Rapport 01 Projet IL | 3 |
| 1.1 Présentation de la composante Interface-Utilisateur | 3 |
| 1.2 Description des interactions | 3 |
| 1.3 Formalisation des interactions | 3 |
| 2 Conclusion | 3 |

1 Rapport 01 Projet IL

1.1 Présentation de la composante Interface-Utilisateur

La composante Interface-Utilisateur permet aux utilisateurs d'interagir avec le moteur physique et graphique par le biais de modification de paramètres. L'utilisateur aura la possibilité de modifier la qualité d'affichage, de régler le son ainsi que diverses options. Il aura également la possibilité de voir les statistiques de toutes ses parties.

1.2 Description des interactions

Les interactions sont peu présentes mais il ne faut surtout pas les oublier ou passer à côté.

- Le moteur physique nous permettra de réaliser toutes les statistiques du joueur
- Le menu de l'interface utilisateur sera en interaction avec le moteur physique ainsi que le moteur réseau dans le cas d'une partie en multi joueurs
- L'affichage du plateau de jeu (HUD) est réalisé grâce aux interactions avec le moteur graphique

1.3 Formalisation des interactions

Une classe Object sera défini dans un tableau par des coordonnées. Le joueur sera défini par la classe Player et contiendra, entre autre, ses statistiques. Voici les méthodes à implémenter :

- Send Command(). Permet d'envoyer les commandes utilisés par un joueur.
- Get Command(). Permet de récupérer les commande utilisés par les utilisateurs.
- Get Data(). Récupère les mise à jours.
- Send Data(). Envoie les mise à jour.
- Draw Object(). Dessine les objets.
- Display Menu(). Permet l'affichage des fenêtres fixes.
- Display Result(). Affiche les résultats des parties.
- Display Stats(). Affiche les statistiques des joueurs.

2 Conclusion

Pour conclure, avec \LaTeX on obtient un rendu impeccable mais il faut s'investir un minimum pour le prendre en main.