

# Dossier de conception préliminaire

## Dossier de conception préliminaire

C'est une description de haut niveau du produit, c à d l'architecture générale du système/logiciel, en termes de «modules», de sous modules et de leurs interactions. De plus, chaque module doit être décrit (définition des interfaces et des fonctionnalités générales). Ce document doit en premier lieu asseoir la confiance en la finalité et la faisabilité du produit, et, en second lieu, servir de base pour l'estimation des tâches à effectuer et du calendrier de leur réalisation.

Le «Dossier de Conception Préliminaire» doit également mettre en évidence le plan de tests, en termes de besoins de l'utilisateur, et montrer que l'on peut y satisfaire grâce à l'architecture proposée.

### Module Constantes

Nom	Constantes
Role	Ce module définit des constantes pour tout le programme (taille de la fenêtre,...).
Type de données	Constantes.
Dépendances (modules)	Ne depends d'aucun autre module, lui même est un .h

appelés)	
Liste des fonctionnalités fournies	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Taille de la fenêtre</li> <li>- Tailles des blocs</li> <li>- Nombre de bloc</li> <li>- enumeration</li> <li>- Nombre de vie</li> <li>- Vitesse</li> <li>- Frequence d'apparution des ennemies</li> <li>- Structures</li> </ul>

#### Module Helicopter

Nom	Helicopter
Role	Ce Module generera L'helicopter les déplacements de l'hélicoptère et tout ce qui touche à notre hélicoptère.
Type de données	Surface SDL, carte[entier][entier] - Structure choplifter
Dépendances (modules appelés)	Constantes, Ennemi
Liste des fonctionnalités fournies	<p>Ce Module generera L'helicopter :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- On ne touche rien l'hélicoptère redescend au sol</li> <li>- L'hélicoptère est tourné en face il tire sur la zone des tanks</li> <li>- L'hélicoptère peut détruire les maisons et les</li> </ul>

	otages – Durée de vie de l'hélicoptère – -Quand l'hélicoptère se pose à la base, les otages rentrent à la base.
--	---

#### Module Affichage

Nom	Affichage
Role	Ce Module generera la map. Nous allons le faire grace à l'editeur de niveau
Type de données	Surface SDL, carte[entier][entier]
Dépendances (modules appelés)	Constantes
Liste des fonctionnalités fournies	<ul style="list-style-type: none"> <li>– editeurMap();</li> <li>– actuelMap();</li> <li>- affichage des différents éléments de la map</li> <li>– affichage de la map</li> <li>– affichage Generale</li> </ul>

#### Module Ennemi

Nom	Ennemi
Role	Ce Module gerera les différents ennemis rencontré dans le jeu à savoir :

	Tank, Avion, Ovni,...
Type de données	Surface SDL, carte[entier][entier]
Dépendances (modules appelés)	Constantes, Helicopter
Liste des fonctionnalités fournies	<ul style="list-style-type: none"> <li>- shot();</li> <li>- genererEnnemis();</li> <li>- deplacerEnnemi();</li> <li>- annulerEnnemi();</li> </ul>

#### Module Intitialisation

Nom	Initialisation
Role	Ce Module initialise nos constantes charges nos sprites.
Type de données	
Dépendances (modules appelés)	Constantes
Liste des fonctionnalités fournies	<ul style="list-style-type: none"> <li>- initiMusique();</li> <li>- initiTexte();</li> <li>- initiHelicopter();</li> <li>- initiEnnemi();</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-     initGenerale();</li> <li>-     initSprite();</li> </ul>
--	--

#### Module Condition

Nom	Condition
Role	Ce Module s'occupera de traiter, le score obtenu par l'utilisateur.
Type de données	Surface SDL, carte[entier][entier]
Dépendances (modules appelés)	Constantes
Liste des fonctionnalités fournies	<ul style="list-style-type: none"> <li>-     otageCondition();</li> <li>-     decorCondition();</li> <li>-     afficheScore();</li> </ul>

#### Module Jeu

Nom	Jeu
Role	C'est le module principale, en quelque sorte le main
Type de données	Surface SDL, carte[entier][entier]
Dépendance	Constantes, Helicopter, Ennemi, Map, SaveLoad,

s (modules appelés)	Condition,
Liste des fonctionnalit és fournies	– jeuChoplifter();