Table des matières

[1 Présentation 2](#_Toc124168214)

[1.1 Description générale 2](#_Toc124168215)

[1.2 Règles du jeu 2](#_Toc124168216)

[1.3 Cinématique des écrans 2](#_Toc124168217)

[2 Conception – Diagramme de classe 3](#_Toc124168218)

[2.1 Présentation générale 3](#_Toc124168219)

[2.2 Présentation détaillée Game1 4](#_Toc124168220)

[*2.3* Présentation … 4](#_Toc124168221)

[3 Partie Algorithmie 5](#_Toc124168222)

[3.1 Explications 5](#_Toc124168223)

[3.2 Extrait de code 5](#_Toc124168224)

[4 Conception graphique 5](#_Toc124168225)

[5 Cahier de recettes 6](#_Toc124168226)

[5.1 Tests de validation 6](#_Toc124168227)

[5.2 Tests de performance 6](#_Toc124168228)

Attention : toute vos impressions écrans doivent être lisibles !

# Présentation

## Description générale

## 

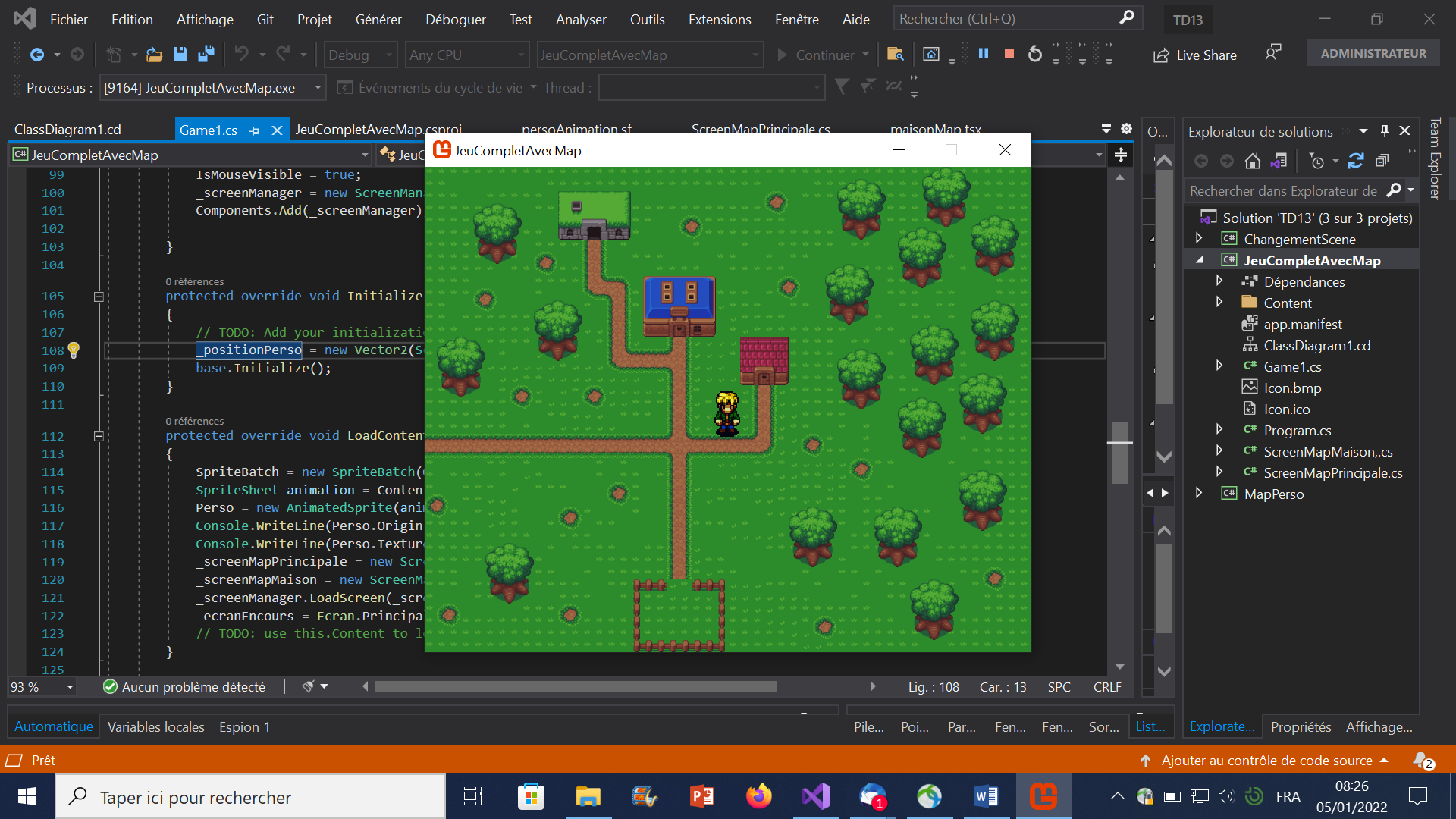
Genre et principe du jeu, but du joueur.

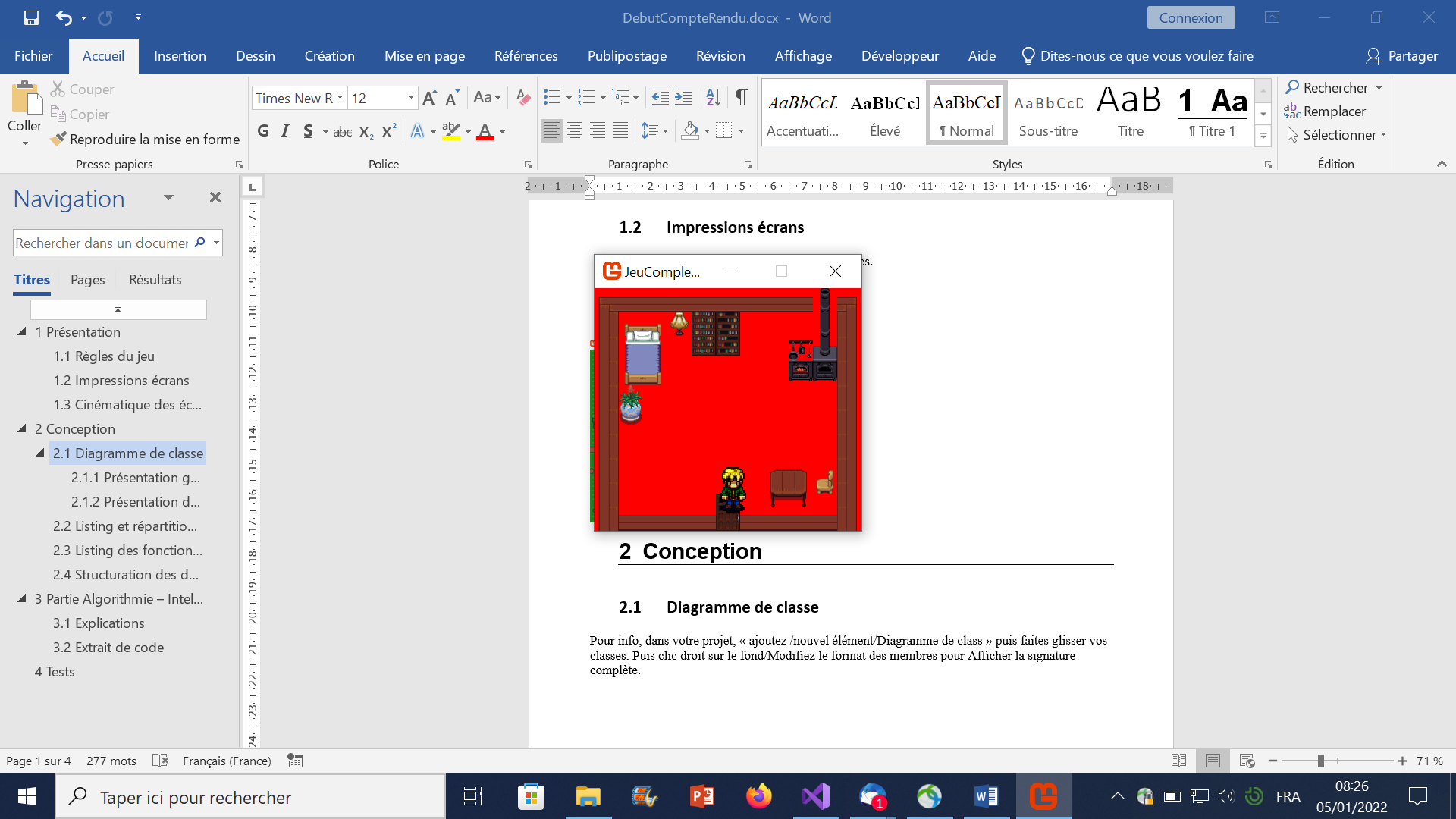
Impressions écran, avec des phrases introductives et explicatives.

## Règles du jeu

Règle du jeu détaillée ainsi que la description des touches ou autre nécessaire pour jouer (code triche par exemple …)

## Cinématique des écrans





Arrivé à la porte bleue

# Conception – Diagramme de classe

Attention : cette partie doit justifier et expliquer la note de l’autoévaluation

## Présentation générale

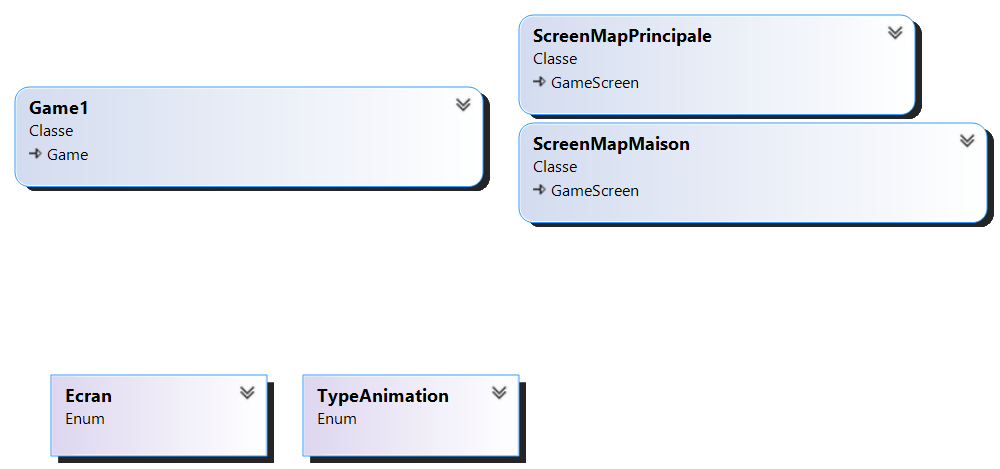
Faites une impression écran générale (sans le détail des classes ) accompagnée d’explications synthétiques pour chaque classe. N’hésitez pas à regrouper et découper si schéma trop grand.

Aide : sur votre projet, « Ajoutez un nouvel élément / Diagramme de classes » puis faites glisser vos classes depuis l’explorateur de solution dans la fenêtre.

Justifiez vos choix de conception : expliquez et mettez en évidence si vous avez fait des classes pour améliorer, factoriser votre code .(Ex : classe Sprite ou Personnage, ….)

Ex :

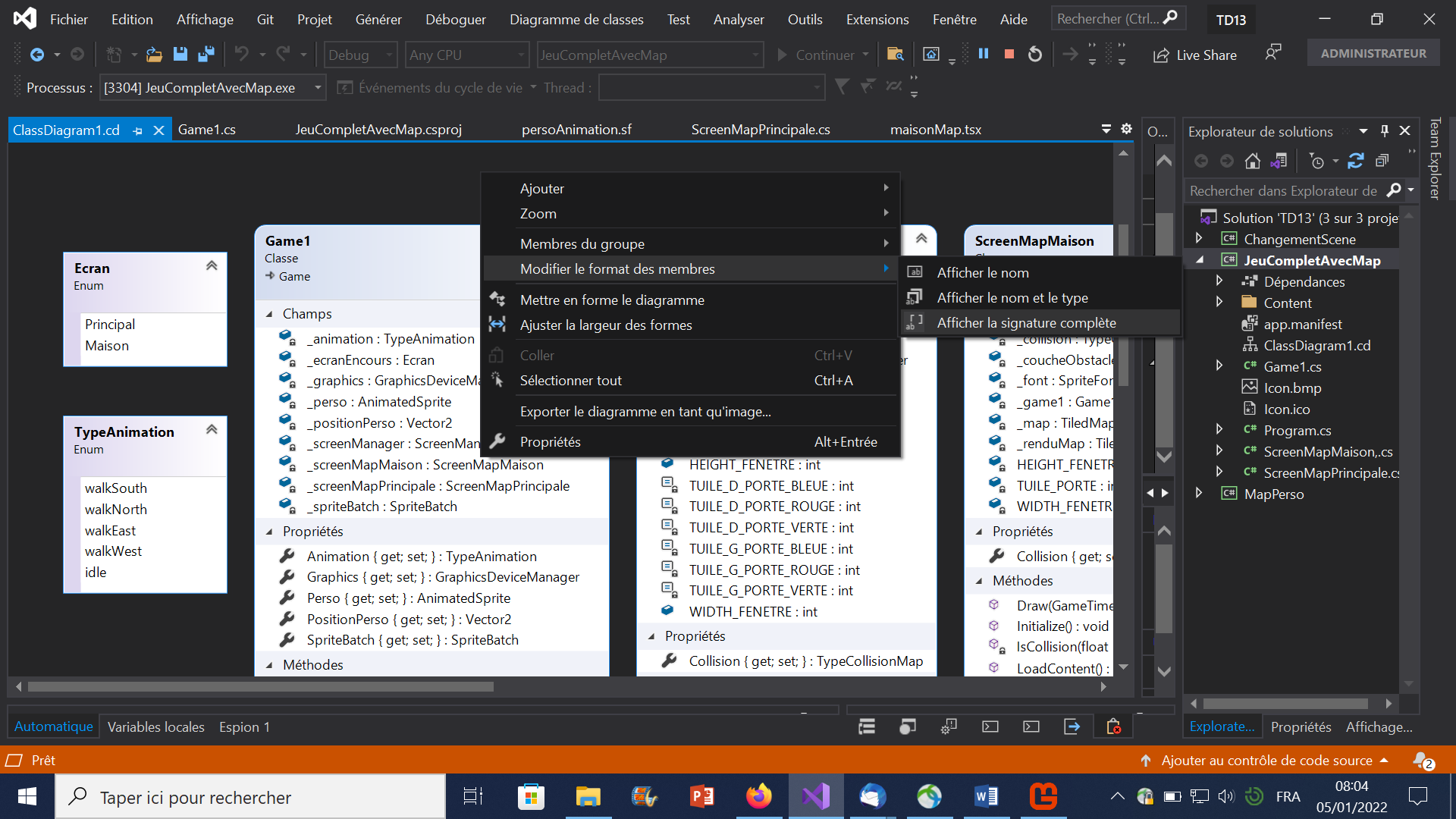
Game1 est le point d’entrée : elle contrôle tous les enchainements des différents écrans ainsi que les pauses ou sortie du jeu.

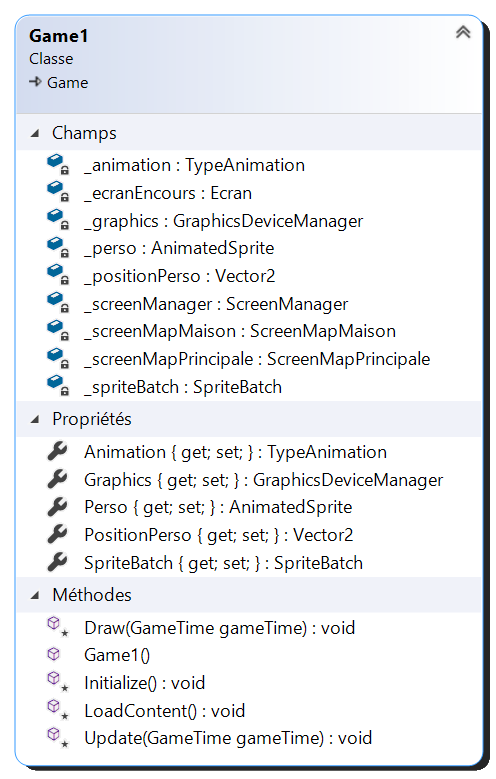


## Présentation détaillée Game1

Puis faites une impression écran détaillée de chaque classe avec leur signatures accompagnée d’explications un peu plus détaillées.

Aide : clic droit sur le fond de fenêtre vide puis Menu ci-dessous :





Game1 : instancie les 2 GameScreen : ScreenMapPrincipale et ScreenMapMaison .

Game1 charge en tout 1er ScreenMapPrincipale….. Elle contientt 9 champs :

* \_screenManager : c’est un objet de classe ScreenManager qui sert à gérer le chargement des GameScreen ….

## Présentation …

# Partie Algorithmie

Attention : cette partie doit justifier et expliquer la note de l’autoévaluation

## Explications

Expliquez ici la logique et les algos choisis : mettez en évidence leur complexité.

Listez les points d’algo intéressants à mettre en valeur pour démontrer la qualité de votre travail ( avec emplacement dans votre projet : Fichier et numéro de ligne )

Il est possible d’utiliser des algorithmes existants (ex : A\*) dans ce cas la expliquer la façon dont vous les avez utilisés/codés.

## Extrait de code

Mettez ici des extraits de code commenté de la logique précédemment décrite.

# Conception graphique

Indiquez si vos maps, décors,sons sont des sources existantes, dans ce cas donnez leur provenance Expliquez les retouches ou création que vous avez peut être réalisés.

# Cahier de recettes

## 5.1 Tests de validation

Faites un listing des fonctionnalités , le nom de l’étudiant qui a travaillé dessus et son état :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Fonctionnalité | Etat |
| Gruson | Menu principal | Non achevé/ Bug/ OK |
| Diard | Plateforme niveau 1 |  |
| Martin | Sprite Ennemi |  |

## 5.2 Tests de performance

A l’aide des outils de diagnostiques : vous prendrez quelques mesures (captures écrans) à des moments clefs de votre jeu de l’utilisation de la mémoire et du processeur . Vous commenterez bien évidemment les moments choisis et les mesures.

