

Documentation

1 - Contexte

Notre application est un jeu 2D avec comme univers le médiéval. Le but du jeu est que le personnage que vous avez choisie arrive à terminer son aventure le plus rapidement possible.

Choix des options

Sur la première page il suffira de cliquer sur le bouton pour accéder aux choix des options. La première option qui vous apparaîtra sera le choix du niveau, il y a trois choix : easy, normal et hard. Chaque niveau dispose d'une carte différente. Ensuite vous aurez le choix entre trois personnages : Darius, Gérald et Xera. Il vous suffira de cliquer sur le bouton suivant pour commencer l'Aventure !

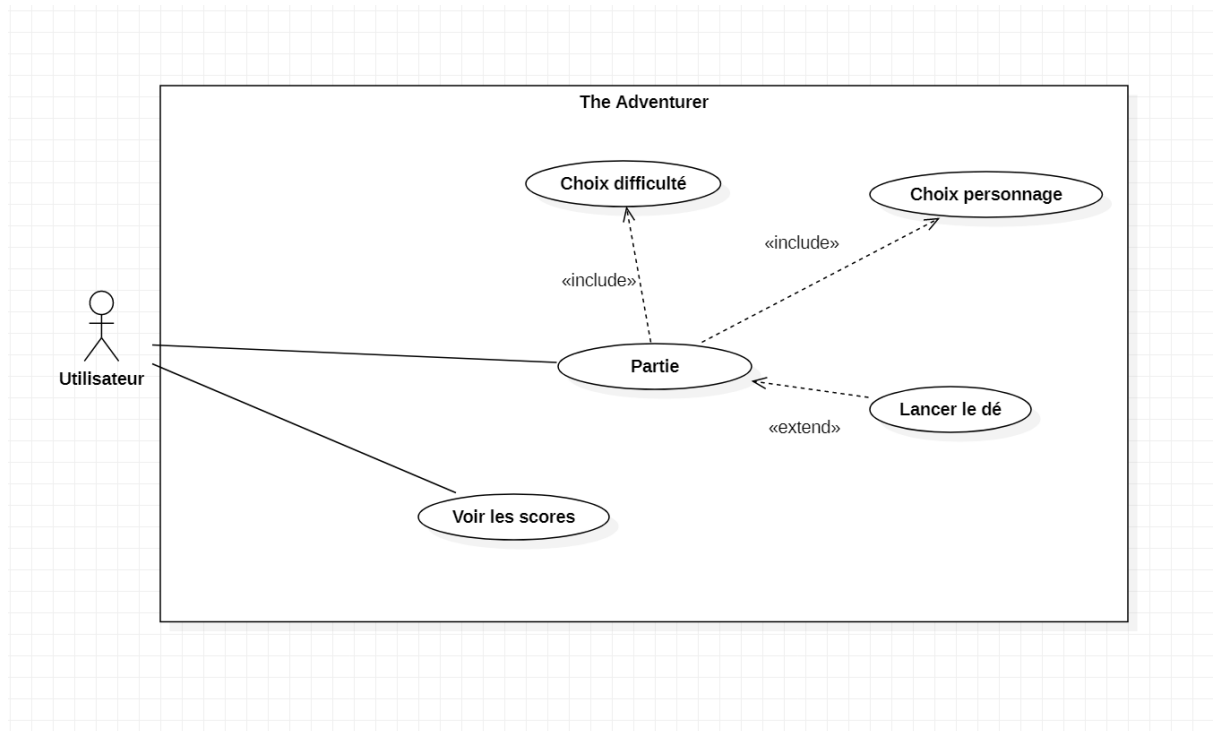
Comment jouer ?

Une fois arrivé sur la map, il vous suffira de cliquer sur le bouton lancer le dé ce qui vous fera avancer de 1 à 6 cases. Vous pouvez voir votre temps en cliquant sur le bouton timer. Lancer le dé jusqu'à arriver à la dernière case où un message de fin va apparaître, vous devrez entrer votre pseudo pour la liste des scores et ensuite cliquer sur Menu pour revenir au menu principal.

Tableau des scores

Pour accéder aux scores, il vous suffira de cliquer à partir de la page d'accueil sur le bouton Scores. Vous arriverez sur la page des score ou vous verrez les scores des joueurs ayant précédemment joué.

2- Diagramme de cas d'utilisation



3 - Diagramme UML

Voir le fichier SVG "diagrammeUML.svg"

Explication

Premier package des activités à droite de l'image, on y retrouve la première activité principale de notre jeu « Play » c'est l'activité qui va initier le lancement de la génération du personnage et de la map. On retrouve également dans ce package d'autres activités tel que celle du menu d'accueil, celle du menu des meilleurs scores et les deux dernières activités étant celle du choix du personnage et celle du choix de la difficulté.

Dans le deuxième package on retrouve le package loop contenant toutes les classes et interfaces liés à notre boucle de jeu observable (Loop, Loop Listener -> observer de loop et ILoop Listener l'interface).

Dans le troisième package on retrouve la partie sérialisation et persistance (légère et profonde). Au niveau de la persistance légère on retrouve un STUB chargé si aucun score n'est enregistré. Une fois que le premier score sera enregistré on aura alors un fichier local à l'appareil avec les meilleurs scores locaux.

Le troisième et quatrième package sont liés entre eux étant générés simultanément. En effet, on parle ici de la map et du player qui seront générés lors du lancement de l'application. A la map sont reliés des cases que le joueur emprunte par la suite dans le jeu. Toutes ces classes sont appelées lors de la création du jeu dans l'activité Play, d'abord la vue est appelée ensuite une map est générée par-dessus et enfin le joueur est également créé.