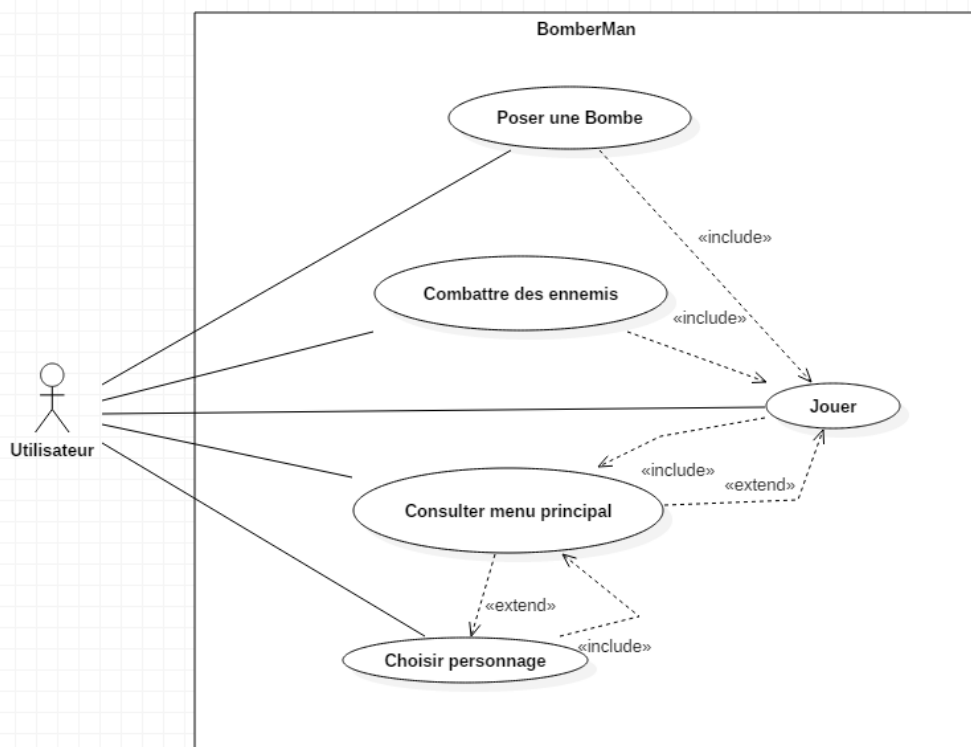


BomberMan

Contexte:

Notre projet est un jeu vidéo en vue de dessus. Nous incarnons un personnage qui doit se bat contre des ennemis en posant des bombes. Le pourra utiliser ces bombes pour casser certains murs afin d'atteindre les autres ennemis, en cassant ces murs on a une chance de récupérer certains bonus qui donnera un avantage contre les autres ennemis. On pourra bouger notre personnage grâce au gyroscope du téléphone, pour poser une bombe on a juste à taper à l'écran. Le joueur meurt lorsqu'il est touche par une bombe, le vainqueur est le dernier personnage restant sur la carte.

Diagramme de cas d'utilisation :



Jouer : L'action de lancer une partie du jeu, mais on doit consulter le menu principal avant de pouvoir effectuer cette action

Combattre les ennemis : L'action de se battre contre les ennemis, mais on doit lancer une partie avant de pouvoir faire cette action.

Poser une bombe : L'action poser une bombe, mais on doit lancer une partie avant de pouvoir faire cette action.

Consultez le menu principal : L'action d'aller sur le menu principal du jeu, lorsqu'on est sur le menu principale on peut choisir son personnage ou on peut jouer.

Choisir personnage : L'action d'aller choisir son personnage, mais on doit consulter le menu principal avant de pouvoir effectuer cette action.

Diagramme de classe :

GameListener : Interface qui implémente les méthodes de victoire et défaite

GameLoop : boucle de jeu

GameManager : Gere les parties, collisions, les mouvements, les explosions des bombes et la création de la carte

OnSensorValueChangedListener : Interface qui implémente la méthode de changement de valeur du gyroscope

SensorController : Class qui notifie le GameManager lors d'un changement de position du gyroscope

Block : Class qui incarnera un mur incassable dans notre jeu

BlockCassable : Class qui hérite de Block et qui incarne les blocks qui peuvent être détruites par une bombe

Bombe : Class qui incarne la bombe qui est posée par le joueur

Bonus : Class donnant un bonus au joueur

Personnage : Class qui incarnera le joueur

RectExplosion : Class représentant le rayon d'explosion de la bombe

GameView : Class affichant la vue du jeu

GameActivity : L'Activité du jeu

GameOver : Vue lorsque le joueur perd la partie

MainActivity : L'Activité du menu principale

PopRegles : Affiche les règles du jeu

Win : Vue lorsque le joueur gagne la partie

