

Lindor Bernard
Leon Jean-Bertrand F.
Juste Michelet
Janvier Fabienne



Rapport supplémentaire TP4 Jeu Casse Brique

A travers ce projet nous avons conçu un jeu de type casse-briques. Comme fonctionnalités, notre jeu doit répondre aux critères suivants :

On a un joueur qui dispose de trois vies et d'une raquette qu'il peut déplacer horizontalement afin d'envoyer une balle sur un mur de briques.

Le but du jeu est de marquer des points en détruisant des briques.

Le jeu contient deux types de briques :

- les briques normales,
- les briques de vitesses.

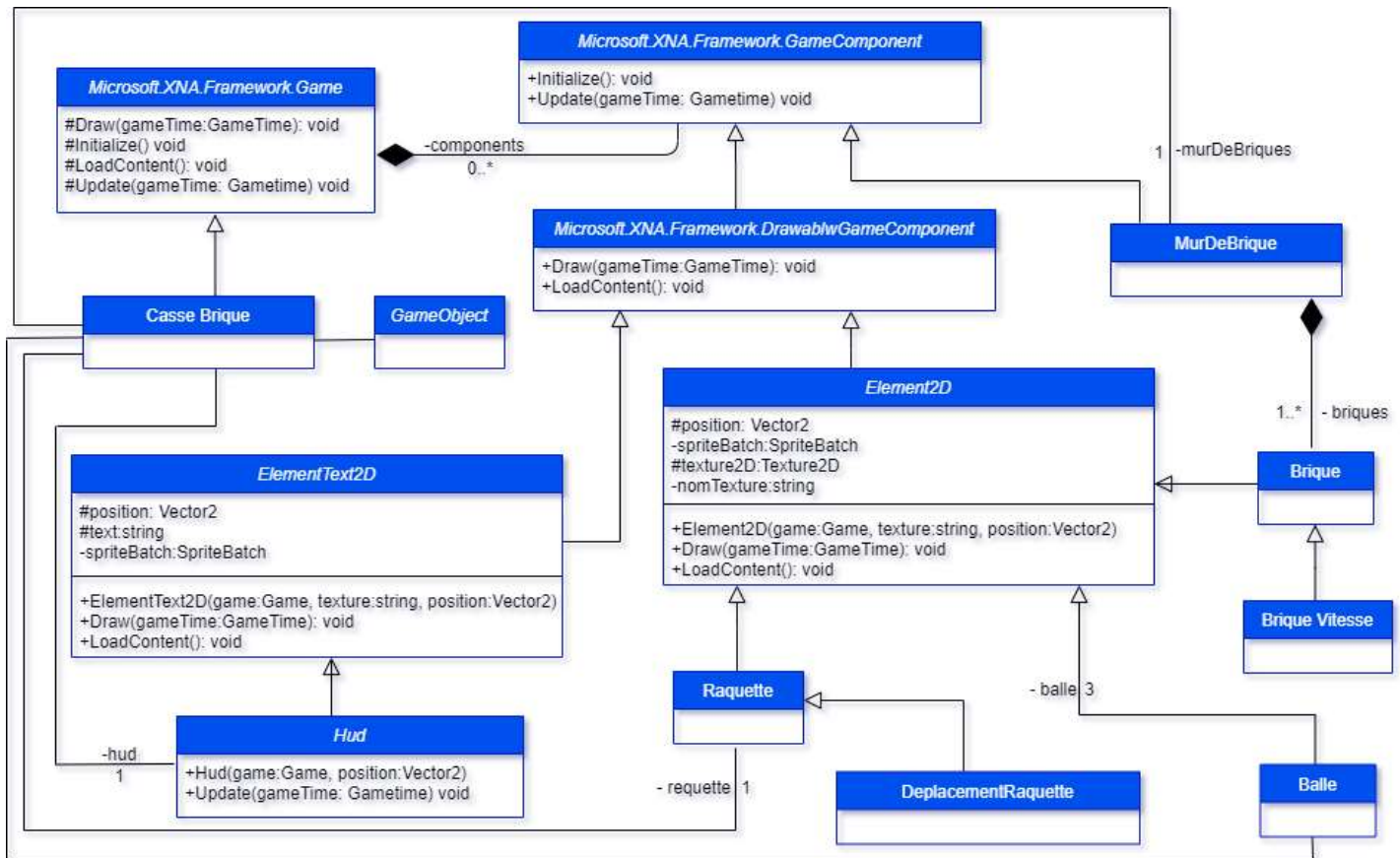
Lorsque la balle frappe l'une d'entre elles :

- la balle rebondit,
- les briques normales disparaissent et le score augmente de dix points,
- les briques de vitesse disparaissent, accélèrent la balle et le score augmente de trente points.

Lorsque la dernière brique disparaît, le jeu passe au niveau suivant et construit un nouveau mur de briques qui peut être identique ou non au précédent.

La balle rebondit aussi sur la raquette et les trois côtés du terrain. Le quatrième côté, sous la raquette, n'est pas matérialisé.

Diagramme de classes complété



Remarque :

Nous avons parcouru l'essentiel du travail à travers, mais nous sommes convaincu qu'il nous reste quelques points qui pourraient améliorer le fonctionnement de notre programme. Nous pouvons par la suite parfaire le travail en corrigeant les raccourcis de sortie globaux, définir le nombre de collisions nécessaires pour faire disparaître la brique, donner des points supplémentaires si plusieurs collisions sont effectuées avant que la balle ne touche à nouveau la raquette. Nous pouvons aussi mettre en pause la fonctionnalité lorsque le joueur frappe "Escape" dans le jeu, puis ajoutez un chronomètre.