

Slider

Santoro Fabrizio

January 14, 2018

Contents

1	Introduction	2
2	Organisation du projet	3
2.1	Ressources	3
2.2	Le code	3
2.2.1	Controller	3
2.2.2	Renderer	3
2.2.3	Util	3
3	Slider	4
3.1	Utilisation de Slider	4
3.1.1	Acteurs	4
3.1.2	Touches	4

Chapter 1

Introduction

Ce compte-rendu présente les différents aspects du projets succinctement.

Les aspects présentés seront:

- Organisation du projet
- Utilisation de Slider

Chapter 2

Organisation du projet

2.1 Ressources

Pour le projet j'ai utilisé GitHub pour la gestion du code source et Atom comme éditeur.

2.2 Le code

La compilation est faite avec le MakeFile fournit dans le projet, les variables au début du fichier offrent une personnalisation de certain paramètres.

Le code se divise en 3 catégories:

- Controller
- Renderer
- Util

2.2.1 Controller

Le coeur du projet, ce dossier contient le code qui relie les différentes parties du projet et créer le rendu final.

Le code s'occupe aussi de l'interaction avec l'utilisateur, changeant l'état du programme le cas échéant

2.2.2 Renderer

Comme son nom l'indique, il s'occupe de l'affichage du jeu, des murs, du joueur et de l'objectif.

2.2.3 Util

Dans ce dossier, tout le code sert d'appui au projet, fournissant les fonctions et les structures nécessaires au code.

En outres, des macros sont aussi disponible dans ce dossier, pour des opérations entre Vecteur(POINT)

Chapter 3

Slider

3.1 Utilisation de Slider

3.1.1 Acteurs

Les deux acteurs présents dans le jeu sont deux cercles. Le cercle vert étant l'objectif et le cercle bleu étant le joueur, ils ont respectivement un G et un P dessiné pour mieux les différencier.

3.1.2 Touches

Voici les différentes touches du Slider.

Pour le jeu:

- Flèches pour les mouvements
- Q pour fermer le programme correctement
- U pour annuler le dernier mouvement

Pour l'éditeur:

- P selectionne le placement du joueur
- G selectionne le placement de l'objectif
- selectionne le placement d'un mur
- R effectue une rotation du mur en selection
- S sauvegarde le niveau