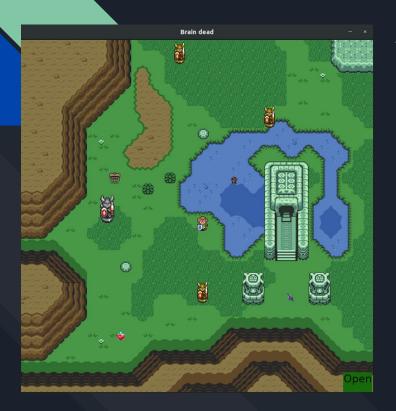
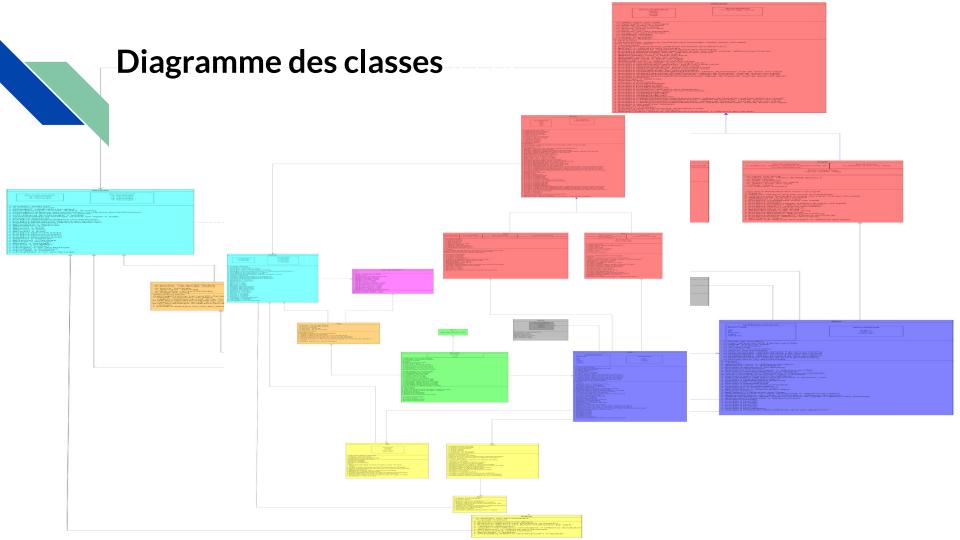
Brain Dead



Jeu vidéo

Réalisé par :

Florian Dantier Joris Rossi Franklin Lalere



Player (Joris)

Classe pour le personnage du joueur

Déplacements: déplacement des vecteurs m_position

Attaque : pour chaque ennemi, s'il est à portée du joueur, le joueur lui inflige des dégats

Portée : à chaque déplacement, la portée est mise à jour, aussi bien en fonction de la position que de l'orientation du joueur

level up : système de points d'expérience qui une fois atteints fait gagner un niveau au joueur

Gestion des caractéristiques avec les accesseurs/mutateurs (avec l'héritage de Chacracter) : mise à jour des caractéristiques à chaque évènement les concernant (attaque,level up,etc.)

Map (Florian)

Classe du "core" modélisant les map.

La classe contient deux tableaux de rectangles, un pour les décors et l'autre pour "les zones de sorties"

La classe en elle-même est assez simple, c'est l'utilisation qu'on en a (dans game) qui la rend intéressante.

Enemy (Joris)

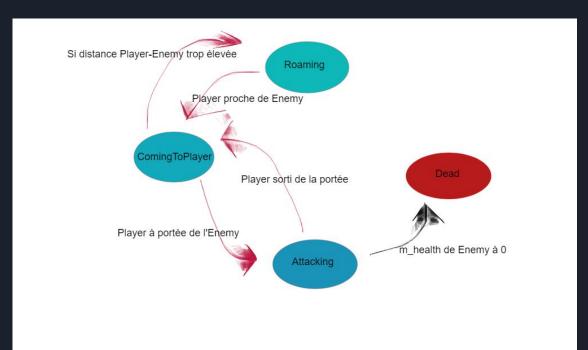
Création et gestion des ennemis du jeu

Pour chaque map, un tableau différent d'Enemy est créé.

Chaque Enemy est doté d'une IA possédant 4 états et passe d'un état à un autre si une condition est respectée.

comme pour Player : Déplacements, attaque, portée, ...

Unique à Enemy : donne des points d'expérience au Player lorsqu'il est tué par ce dernier



Menu (Florian)

Cette classe est composée de deux Button, un pour ouvrir le menu et un pour le fermer. Également d'un tableau Button afin d'avoir les différents choix lorsque le menu est ouvert.

Pour faire fonctionner les boutons, le menu possède une méthode prenant un pointeur sur fonction membre (à un objet) et exécute cette fonction lors d'un click sur ce bouton.

Pour le fermer et l'ouvrir, cela se passe tout simplement avec des booléens qui régissent l'affichage selon l'état du menu (ouvert ou fermé)

Conclusion:

Les fonctionnalités : Beaucoup de fonctionnalités retirées ou non réalisées

Malgrés cela, nous avons développé les principales: le rendu est acceptable.

Les difficultés rencontrées :

Le travail en groupe.

L'organisation du projet : Si on devait le refaire on ne commencerait pas par les même classes.