Développement (codage, méthode et outils)

1. Initialisation, structures, constantes
2. Détails fonctions (génération, affichage)
3. Tests (en jouant)
4. Programmation modulaire

1) Initialisation, structures, constantes

Le code est structuré en 2 aspects : un aspect purement matriciel qui nous permet de manipuler et mettre à jour notre jeu et un aspect graphique travaillé à l’aide de la bibliothèque ncurses.

En ce qui concerne les constantes, la taille de la matrice est préétabli et ne sera plus modifié par la suite. C’est également le cas des dimensions des différentes fenêtres d’affichage dont la fenêtre principale qui contient le jeu (adaptée à la matrice).

Pour créer et modifier notre jeu nous utilisons trois structures:

- une structure t\_cellule qui contient différents indicateurs tel que les coordonnées (la matrice étant de ce type) qui permet de caractériser chaque cellule et construire la carte.

- une structure t\_joueur qui contient les caractéristiques d’un joueur tel que son nom, ses points de vie etc.

- une structure t\_monstre qui contient les caractéristiques d’un monstre.

Ainsi qu’un type énuméré qui regroupe les différentes possibilités qu’une case de la carte peut prendre (Par exemple : porte ou mur).

Les librairies utilisées sont au nombre de 8 parmi lesquels il y a :

- les indispensables (stdio.h, string.h, math.h, stdlib.h, unistd.h)

- les librairies d’affichage (ncurses.h, curses.h)

Pour finir il est nécessaire d’initialiser les couleurs souhaitées lors de l’affichage (comme ci-dessous) avec ncurses pour par la suite les utiliser.

