



Rapport de la troisième itération du projet technologie objet

Rémy Dinnissen

21 mai 2022

Lors de cette troisième itération mon objectif fut de développer un jeu de plateforme. Le concept est le suivant :

Le joueur commande un cube qui peut se déplacer de droite à gauche et sauter. Des plateformes de tailles différentes se déplacent horizontalement au dessus du cube. L'utilisateur doit amener le cube jusqu'au sommet de la fenêtre sans se cogner sur les plateformes. Dans le cas contraire le jeu se réinitialise. Cette opération se répète 3 fois représentant 3 niveaux de difficultés croissants. Le changement se fait sur la taille et la vitesse des plateformes.

Pour développer ce mini-jeu, je me suis basé sur le travail que Marin avait déjà fourni, ce qui m'a permis de gagner beaucoup de temps, surtout pour l'architecture du code. Toutefois, le programme n'est pas encore prêt à être implémenté dans le projet.

Pour préparer la présentation j'ai refais les diagrammes de classes des différents packages pour refléter les changements structurels du projet et ajouter ceux qui n'avaient pas encore été fait. (Carte.Modele, Carte.VC, IU, BarreOutils, Joueur et Menu)