

-gP : GamePa

d'obscurité

journée

l'évolution du te

différents états de l

correspondant à

-filtreObscur: BufferedImage i

-heuresCompteur: Compteur d

-jour, crepuscule, nuit, aube : Co

-etatJournée: Variable pour sui

-midi : Constant représentant le

EnvrmentManager

Méthodes:

-setup(): Initialise l'éclairage

-update(): Met à jour l'éclairage

history_tile

Attributs:

-imageBottom: image de fond pour le

-imageTop: image de premier plan pour

-collision: indique si il a y une collision su

TileManager

Méthodes:

partir du fichier spécifié

chaque ligne

limites d'affichage du plan

de tuile

pour chaque type de tuile avec ses chemins

propriété de collision en utilisant les chemins d'ir

chaque ligne et colonne du fichier et en extrayant les nu

actuelle et en chargeant une nouvelle carte à partir d

-Getters: Fournit des accesseurs pour obtenir le ta

-draw(Graphics2D g2): Dessine l'éclair

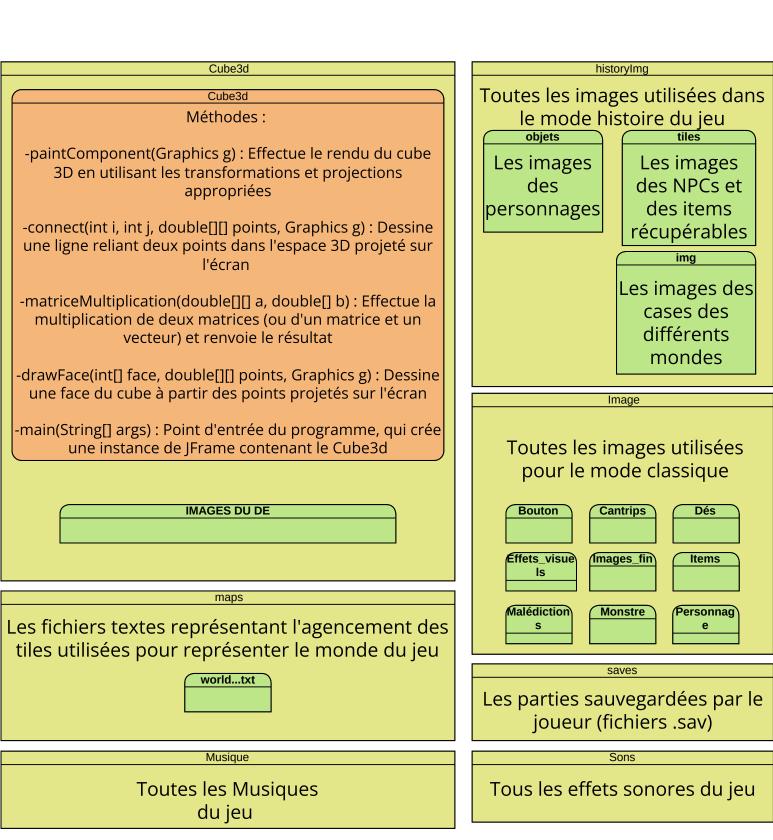
-filtreAlpha: Valeur alpha du

Méthodes:

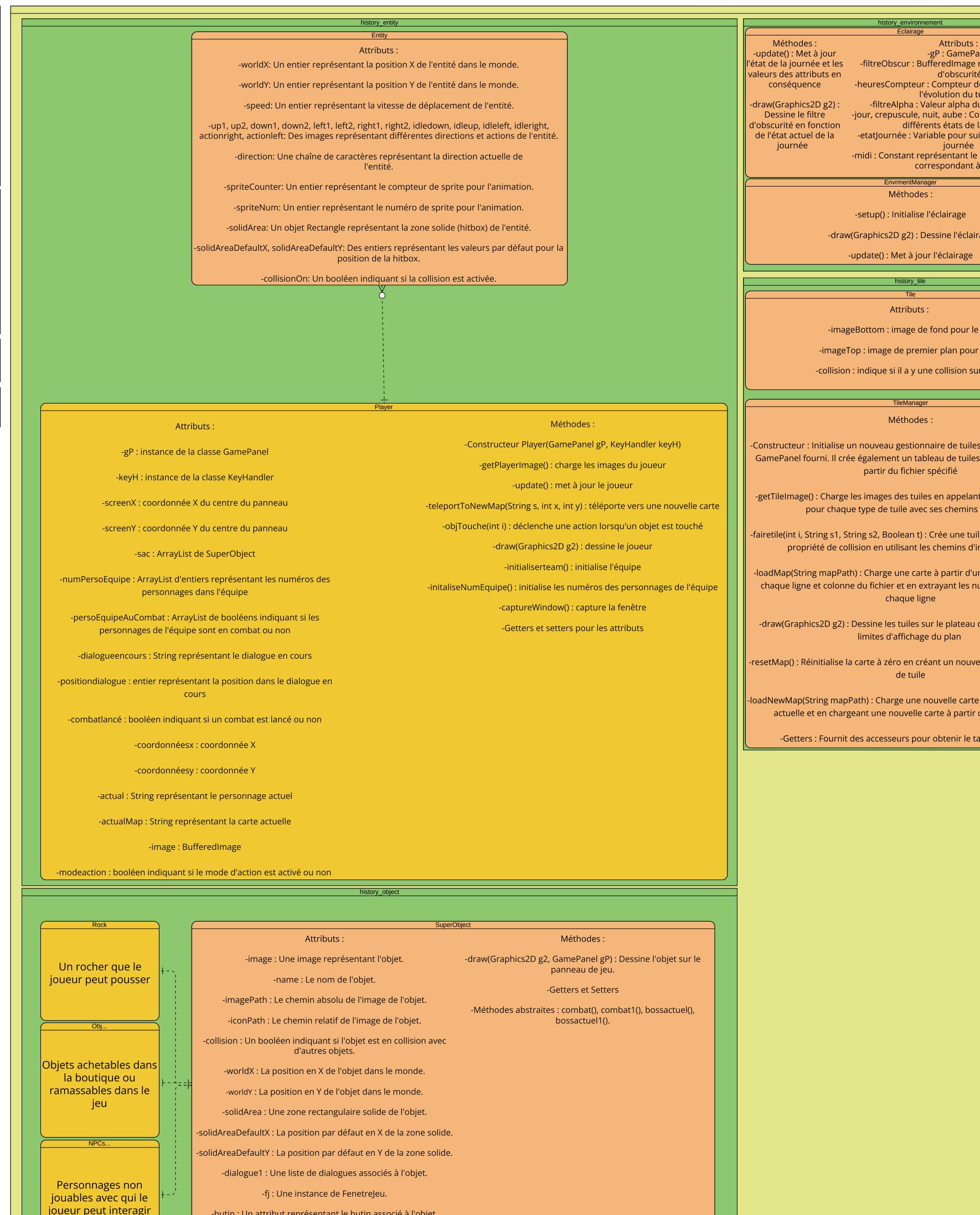
conséquence

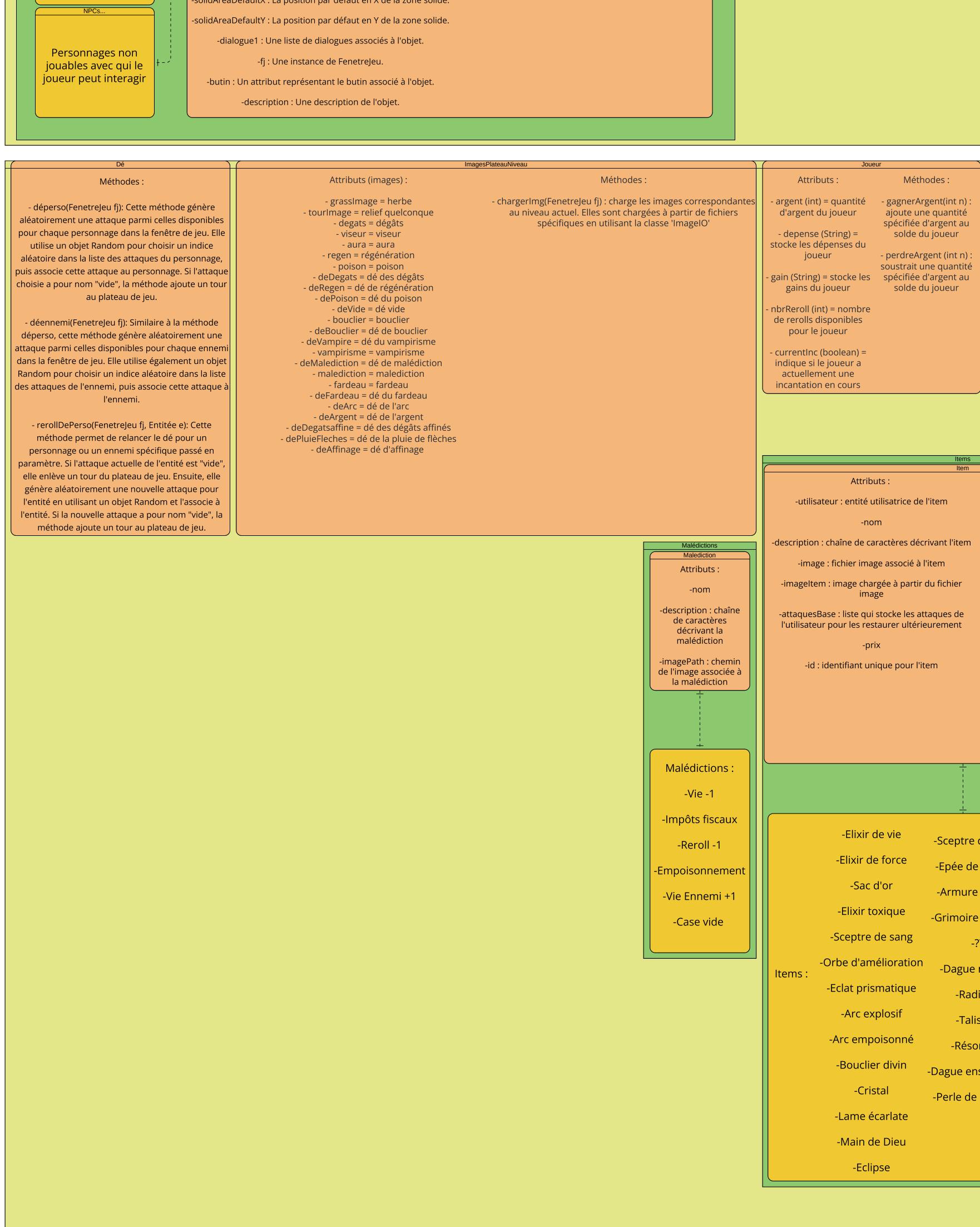
Dessine le filtre

journée



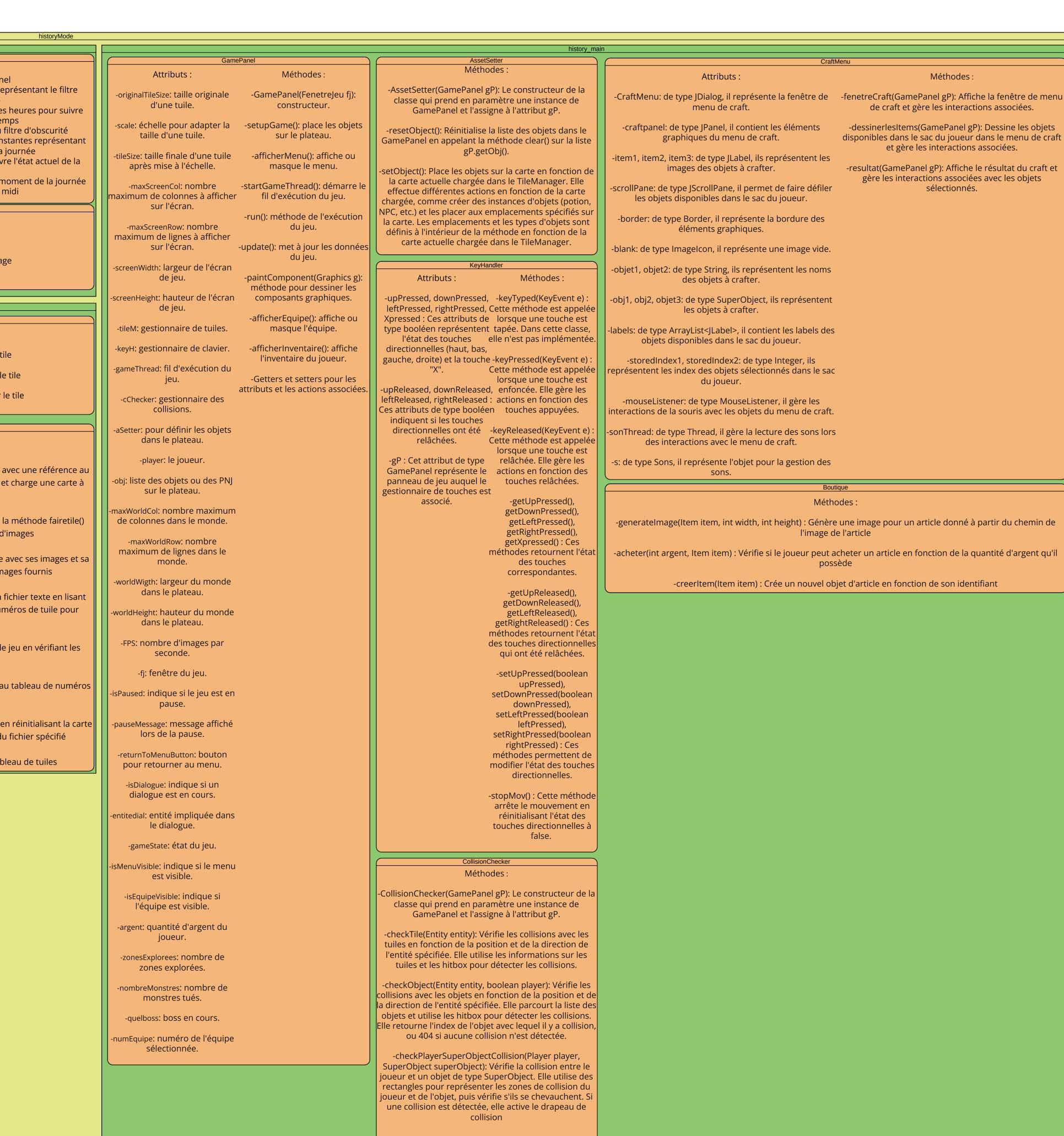
Point de départ du programme : Lance le jeu en initialisant un objet FenetreJeu

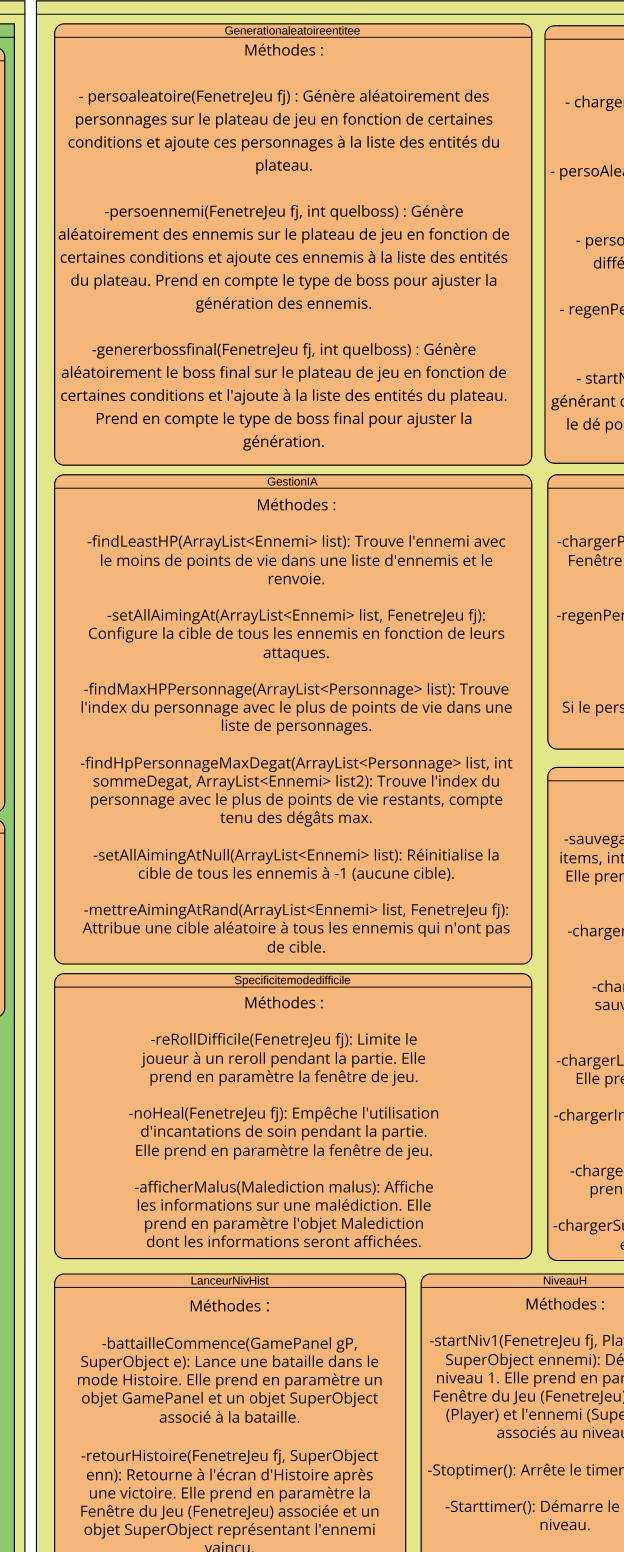




UML PROJET RC1A "SLICE & DICE"







-retourHistoiredefaite(FenetreJeu fj):

Retourne à l'écran d'Histoire après une défaite. Elle prend en paramètre la Fenêtre

du Jeu (FenetreJeu) associée.

Méthodes:

-resizeImage(BufferedImage originalImage, int targetWidth, int

Méthodes:

-attaquer(Entitée cible) : permet à l'entité d'attaquer une cible

-addParticule(String particule) : ajoute une particule à l'entité

-addattaques(Attaque a) : ajoute une attaque à la liste des

attaques disponibles pour l'entité

-ameliorer(): améliore l'entité

-dessiner(Graphics g, int largeurCase, int hauteurCase):

dessine l'entité sur le plateau de jeu

-dupliquer() : duplique l'entité

-Divers getters et setters pour accéder et modifier les attributs

de l'entité

Ennemi

Attributs:

effectuée

l'ennemi évolue

duplication

que l'ennemi vise

-Slime

-Valkyrie

-Garde squelette

-Squelette

-Gobelin

-Soeurs jumelles

-Serpent

-Araignée

-Esprit eau

-Esprit Plante

-Epeiste feu

-Guarde feu

-Viking

-Mini-serpent -Fée démoniaque

-Fée

-Gargouille

-Géant

-Hornsqull

-Mecha

-Esprit ténébreux

Méthodes:

-attaquer(Entitee cible):

effectue une attaque

-estClicDansEntite(int clicX, int

clicY, int largeurCase, int hauteurCase) : vérifie si un clic

est dans la zone de l'ennemi

-clicEnEnnemi(int clicX, int clicY, int largeurCase, int

hauteurCase): détecte si un

clic est effectué sur l'ennemi

-Divers getters et setters pour

accéder et modifier les

attributs de la classe

-Mini mécha

-Squll

-Garde

-Villageois

Boss:

-Golem

-Basilic

-Healer

-Boss Slime

-Volva

-Sacrieur

-Médusa

-Cyclope

-Vampire

-Faucheuse

-Mage

-Wedingo

-Soeurs jumelles

-Spike

-Séraphin

-stopAllTimer(): Arrête tous

Ajoute une entité au plateau et la retourne إ

-openLoadWindow(FenetreJ

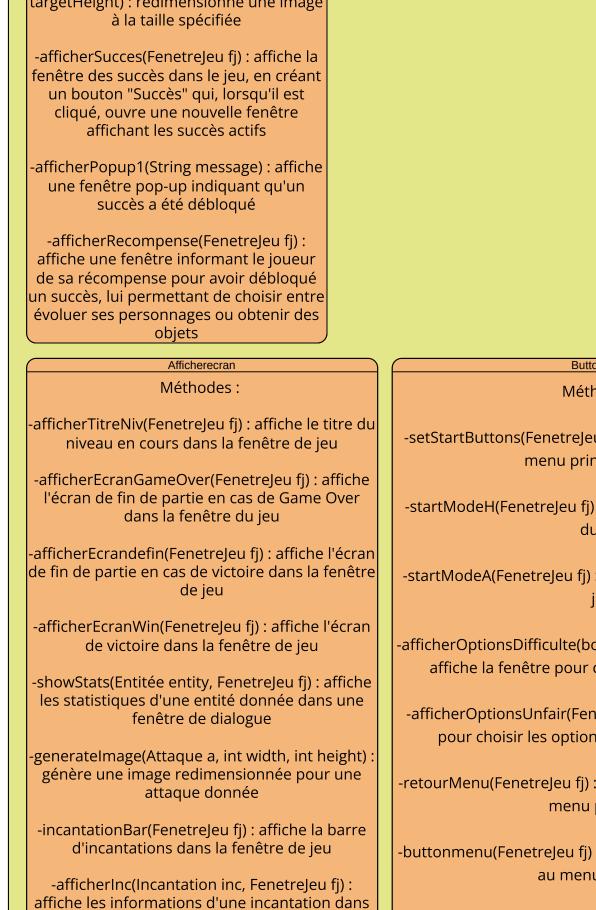
-chargerPartie(FenetreJeu

charger une pa

une partie

initialisés.





une fenêtre de dialogue

-maledictIcon(FenetreJeu fj) : affiche l'icône de

malédiction avec la possibilité d'afficher les

informations supplémentaires lors d'un clic

droit



Méthodes:

rPerso(FenetreJeu fj): Charge les personnages du niveau dans la fenêtre de jeu en utilisant la

méthode chargerPerso de la classe Plateau de la fenêtre de jeu.

atoire(FenetreJeu fj): Génère aléatoirement des personnages en utilisant différentes méthodes |

(ajouterperso1, ajouterperso2, ...) de la classe Plateau de la fenêtre de jeu.

rentes méthodes (ajouterennemi1, ajouterboss1, ...) de la classe Plateau de la fenêtre de jeu. erso(): Réinitialise les personnages, enlevant les effets néfastes et en restaurant partiellement

Ennemi(FenetreJeu fj): Génère aléatoirement des ennemis, y compris des boss, en utilisant

leur santé. liv1(FenetreJeu fj): Initialise le niveau en créant une grille de jeu, affichant la fenêtre de jeu,

des personnages et des ennemis, proposant des récompenses et des améliorations, et lançant ur les personnages et les ennemis. Cette méthode utilise également un Timer pour gérer les actions du jeu.

> Sauvegardedesperso Méthodes:

erso(FenetreJeu fj): Charge les personnages dans le plateau de jeu. Elle prend en paramètre la du Jeu (FenetreJeu) associée. Elle vide d'abord la liste des entités du plateau, puis elle charge chaque personnage depuis une liste statique Niveau1.persos.

so(): Régénère les personnages après une partie. Elle parcourt la liste statique Niveau1.persos et effectue les actions suivantes pour chaque personnage : -Nettoie les particules du personnage. -Réinitialise les états d'empoisonnement et les fardeaux.

-Réinitialise l'état d'attaque du personnage. sonnage a 0 points de vie, le ramène à la moitié de sa vie maximale plus un, sinon, ramène les points de vie au maximum.

Méthodes:

rder(Plateau plateau, ArrayList<Personnage> personnages, int levelNumber, ArrayList<Item> argent, ArrayList<Succes> succes): Sauvegarde la partie en écrivant les objets dans un fichier. nd en paramètres le plateau de jeu, la liste des personnages, le numéro du niveau, la liste des items, la quantité d'argent et la liste des succès.

'Plateau(String fileName): Charge le plateau à partir d'un fichier de sauvegarde. Elle prend en paramètre le nom du fichier de sauvegarde et retourne le plateau chargé.

rgerPersonnages(String fileName): Charge la liste des personnages à partir d'un fichier de vegarde. Elle prend en paramètre le nom du fichier de sauvegarde et retourne la liste des

personnages chargée.

evelNumber(String fileName): Charge le numéro du niveau à partir d'un fichier de sauvegarde. end en paramètre le nom du fichier de sauvegarde et retourne le numéro du niveau chargé.

ventaire(String fileName): Charge l'inventaire à partir d'un fichier de sauvegarde. Elle prend en

paramètre le nom du fichier de sauvegarde et retourne la liste des items chargée. rArgent(String fileName): Charge la quantité d'argent à partir d'un fichier de sauvegarde. Elle

d en paramètre le nom du fichier de sauvegarde et retourne la quantité d'argent chargée. ucces(String fileName): Charge la liste des succès à partir d'un fichier de sauvegarde. Elle prend

en paramètre le nom du fichier de sauvegarde et retourne la liste des succès chargée.

yer joueur, marre le amètre la), le joueur erObject)

du niveau. timer du

les timers

odes :

icipal du jeu

ı principal

rtie sauvegardée

sauvegardée

-roule : indique si le cube est en train de rouler

-cadre : affiche le contenu de la -startmenu() : affiche l'écran de fenêtre de jeu menu principal -activerelement(): demande au -joueur joueur s'il souhaite activer les éléments au début du jeu -plateau -activierelement2(boolean arcade): -Niveau : niveau de jeu demande au joueur s'il souhaite -k : BufferedImage utilisée pour le activer les éléments en fonction du mode de jeu (arcade ou histoire) Attributs: Méthodes : -element : indique si les éléments -startHistoryMode() : lance le mode -addtour, removeTour : gère -elementactive : indique si un sont activés ou non élément est actif les tour -clearHistoDegat() : efface -nombreennemitue : suit le -grille : plateau de jeu sous forme -viderlist : vide les listes des l'historique des dégâts nombre d'ennemis tués d'une grille de caractères personnages et des ennemis Gestiondesclics Entreniveau Méthodes: -Bossfinal : indique si le boss final Méthodes: -largeurCase, hauteurCase: -Getters et Setters est présent dimension des cases sur le -transitionFondu(FenetreJeu fj) : effectue une transition en -getPositionEntite(Entitée entite, Plateau p) : prend -chargerPerso : charge un bossactuel: suit l'index du boss fondu entre deux niveaux une entité et un plateau en paramètres et renvoie la personnage sur le plateau designchoixitem -fj : fenêtre de jeu associée position de l'entité sur le plateau actuel Méthodes : Attributs: -proposerItemsAuxPersonnages(Plateau p) : propose des items -paintComponent : dessine le aux personnages du plateau -afficherDialogConfirmation(Plateau p) : affiche une -gestionAudio : gère l'audio -perso, ennemis : liste des plateau de jeu -createlconLabel(String boîte de dialogue de confirmation et gère les actions à personnages et ennemis présents -NORMAL_COLOR : couleur iconName) : crée un label -proposerAmelioration(Plateau p) : propose une amélioration -estdansarcade : indique si le jeu effectuer en fonction des choix de l'utilisateur sur le plateau -ajoutersucces : ajoute des normale des icônes d'items avec une icône et gère les est en mode arcade pour un des personnages présents sur le plateau succès en fonction des actions événements de la souris -trouverEntiteAuClic(int x, int y, Plateau p) : trouve une -tour : liste des tours effectués du joueur sur celle-ci -proposerReroll(Plateau p) : propose un reroll pour les -estdanshistoire : indique si le jeu entité au clic sur le plateau -SELECTED_COLOR: couleur est en mode histoire personnages sur le plateau -itemsObjects, itemsObjects2: -estmort : gère la mort des des icônes sélectionnées -showDescription(String -trouverMonstreAuClic(int x, int y, Plateau p) : trouve objets / items présents sur le personnages et des ennemis iconName) : affiche la un monstre au clic sur le plateau -histoDegat, -resizeImageIcon(ImageIcon image, int width, int height): plateau description de l'item lors -ICON_SIZE : taille des redimensionne une icône d'image histoDegatImageAttaquant, ս fj) : initialise les boutons du d'un clic droit sur son icône -trouvePersonnageAuClic(int x, int y, Plateau p): histoDegatImageVictime, -ennemiSelectionne: ennemi icônes -afficherEcranInventaire(FenetreJeu fj) : affiche l'écran istoDegatouHeal, histoEfficacité trouve un personnage au clic sur le plateau sélectionné -handeSelection(String : ArrayLists utilisées pour d'inventaire -iconLabels : icônes itemName) : gère la conserver l'historique des dégâts -sourissurentitée(Plateau p) : gère le survol des -rangeeminMonstre, : démarre le mode classique sélection d'un item ou d'un affichées -afficherPersonnages(FenetreJeu fj, JPanel panel) : affiche les entités par la souris en mettant à jour le statut de rangeeminPerso : rangée la plus personnage pageHistoDegatActuelle : page panneaux des personnages sur le panneau global survol des personnages et des ennemis basse des ennemis et des actuelle de l'historique des personnages -selectedIcon : chemin de -afficherInventaire(FenetreJeu fj, JPanel panel) : affiche le -trouvePersonnageAuClic2(int x, int y, Plateau p): dégâts démarre le mode arcade du l'icône de l'item sélectionné trouve un personnage pour une incantation panneau des objets de l'inventaire sur le panneau global -nombretour : nombre de tours -Gp : instance de GamePanel spécifique au clic sur le plateau ajouterItemAUnPersonnage(FenetreJeu fj, Item item) : attribue -quelboss: indique quel boss est -selectedPerso : chemin de oolean arcaden FenetreJeu fj) -estboss : indique si le jeu est en un objet à un personnage après la confirmation de l'utilisateur actuellement présent l'icône du personnage choisir la difficulté du jeu mode boss Cube3d sélectionné -dashPhase: phase d'un Attributs: Méthodes: -inventoryPanel: affiche le mouvement spécial etreJeu fj) : affiche la fenêtre contenu de l'inventaire -selectedItems : chemins s de jeu en mode unfair -angle : angle de rotation du cube -paintComponent(Graphics g): dessine le composant -incantations : incantations des icônes des items -persoPanel : affiche les disponibles sélectionnés -fff : entier initialisé à 30000 -connect(int i, int j, double[][] points, Graphics g) : nformations sur le personnage gère le retour à la fenêtre du dessine une connexion entre deux points -phase2boss : indique si le boss -animé : indique si l'animation est activée ou non -histoireestlancé : indique si le est dans sa deuxième phase -itemMap : carte associant -matriceMultiplication(double[][] a, double[] b) : mode histoire est lancé les chemins des icônes des -randomImagePath : chemin de l'image de la face effectue la multiplication de matrices : crée un bouton pour revenir -kok : image items à leurs objets représentée du dé (attaque aléatoire) -combatpnjgagné : indique si le joueur a gagné un combat contre -drawFace(int[] face, double[][] points, Graphics g) : correspondants -malediction, malusEnCours : liste -couleur1 : couleur principale du cube dessine une face du cube de malédictions et malus eu fj) : ouvre une fenêtre pour actuellement appliqués -diff : permet de -couleur2 : couleur secondaire du cube -fontPath : chemin d'accès à la différencier le contenu du police de caractères utilisée -touchePresseeUneFois, difficile: -attaque : type de l'attaque panneau (1 pour les items, indicateurs fj, String saveName) : charge font : police de caractères utilisée 2 pour les personnages)

FenetreJeu

Méthodes :

-nbVagues : nombre de vagues

Attributs:

dans la fenêtre du jeu