

Namespace ShootMeUp_GHE

Classes

[Ennemi](#)

[Obstacle](#)

[Program](#)

Class Ennemi

Namespace: [ShootMeUp_GHE](#)








Assembly: ShootMeUp_GHE.dll

```
public class Ennemi
```

Inheritance

[object](#)  ← Ennemi

Inherited Members

[object.ToString\(\)](#)  , [object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  ,
[object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  , [object.GetType\(\)](#)  ,
[object.MemberwiseClone\(\)](#) 

Constructors

Ennemi(string, int, int, int, int)

Constructeur de l'ennemi qui initialise sa forme, ses points de vie, sa position, et son score.

```
public Ennemi(string formeEnnemi, int vies, int positionX, int positionY, int nbScore)
```

Parameters

formeEnnemi [string](#) 

Forme visuelle de l'ennemi

vies [int](#) 

Points de vie initiaux de l'ennemi

positionX [int](#) 

Position X initiale de l'ennemi

positionY [int](#) 

Position Y initiale de l'ennemi

`nbScore` [int](#)

Score rapporté par l'ennemi lorsqu'il est détruit

Properties

FormeEnnemi

```
public string FormeEnnemi { get; }
```

Property Value

[string](#)

MissileEnnemi

```
public Missile MissileEnnemi { get; set; }
```

Property Value

[Missile](#)

PositionX

```
public int PositionX { get; }
```

Property Value

[int](#)

PositionY

```
public int PositionY { get; }
```

Property Value

[int](#)

Vies

```
public int Vies { get; }
```

Property Value

[int](#)

Methods

DeplacerAvecLimites(int, int)

Déplace l'ennemi horizontalement, et descend d'une ligne lorsqu'il atteint les bords de la console. Met fin au jeu si l'ennemi atteint le bas de la console.

```
public void DeplacerAvecLimites(int largeurConsole, int hauteurConsole)
```

Parameters

largeurConsole [int](#)

Largeur de la console

hauteurConsole [int](#)

Hauteur de la console

Dessiner()

Affiche l'ennemi à sa position actuelle dans la console.

```
public void Dessiner()
```

Effacer()

Efface l'ennemi de la console en remplaçant sa forme par des espaces.

```
public void Effacer()
```

MettreAJourMissile(Vaisseau, List<Obstacle>)

Met à jour la position et l'état du missile ennemi. Vérifie les collisions avec les obstacles et le vaisseau du joueur.

```
public bool MettreAJourMissile(Vaisseau vaisseau, List<Obstacle> obstacles)
```

Parameters

vaisseau [Vaisseau](#)

Instance du vaisseau du joueur

obstacles [List](#) <[Obstacle](#)>

Liste des obstacles présents dans le jeu

Returns

[bool](#)

True s'il y a collision, sinon False

SubirDegat()

Réduit les points de vie de l'ennemi lorsqu'il subit des dégâts. Supprime l'ennemi de l'affichage s'il est détruit.

```
public bool SubirDegat()
```

Returns

[bool](#)

True si l'ennemi est détruit, sinon False

TenterTir()

Essaye de tirer un missile avec une probabilité de 5%.

```
public bool TenterTir()
```

Returns

[bool](#)

True si un missile est tiré, sinon False

Class Obstacle

Namespace: [ShootMeUp_GHE](#)








Assembly: ShootMeUp_GHE.dll

```
public class Obstacle
```

Inheritance

[object](#)  ← Obstacle

Inherited Members

[object.ToString\(\)](#) , [object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) ,
[object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) , [object.GetType\(\)](#) ,
[object.MemberwiseClone\(\)](#) 

Constructors

Obstacle(int, int, int)

Constructeur de la classe Obstacle qui initialise la position et les points de vie.

```
public Obstacle(int posX, int posY, int pointsDeVie = 5)
```

Parameters

posX [int](#) 

Position X de l'obstacle

posY [int](#) 

Position Y de l'obstacle

pointsDeVie [int](#) 

Points de vie de l'obstacle, par défaut à 5

Properties

Detruit

```
public bool Detruit { get; }
```

Property Value

[bool](#)

FormeObstacle

```
public string FormeObstacle { get; }
```

Property Value

[string](#)

PointsDeVie

```
public int PointsDeVie { get; }
```

Property Value

[int](#)

PosX

```
public int PosX { get; }
```

Property Value

[int](#)

PosY


```
public int PosY { get; }
```

Property Value

[int](#) 

Methods

AfficherObstacle()

Affiche visuellement l'obstacle dans la console à sa position actuelle.

```
public void AfficherObstacle()
```

EffacerObstacle()

Efface l'obstacle de l'écran en remplaçant sa forme par des espaces.

```
public void EffacerObstacle()
```

SubirDegat()

Réduit les points de vie de l'obstacle lorsqu'il subit un dégât. Si les points de vie atteignent zéro, l'obstacle est effacé de l'écran.

```
public void SubirDegat()
```

Class Program

Namespace: [ShootMeUp_GHE](#)







Assembly: ShootMeUp_GHE.dll

```
public class Program
```

Inheritance

[object](#)  ← Program

Inherited Members

[object.ToString\(\)](#)  , [object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  ,
[object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  , [object.GetType\(\)](#)  ,
[object.MemberwiseClone\(\)](#) 