

Coders In Space - Rapport n°2

“Découpage et spécification des fonctions”

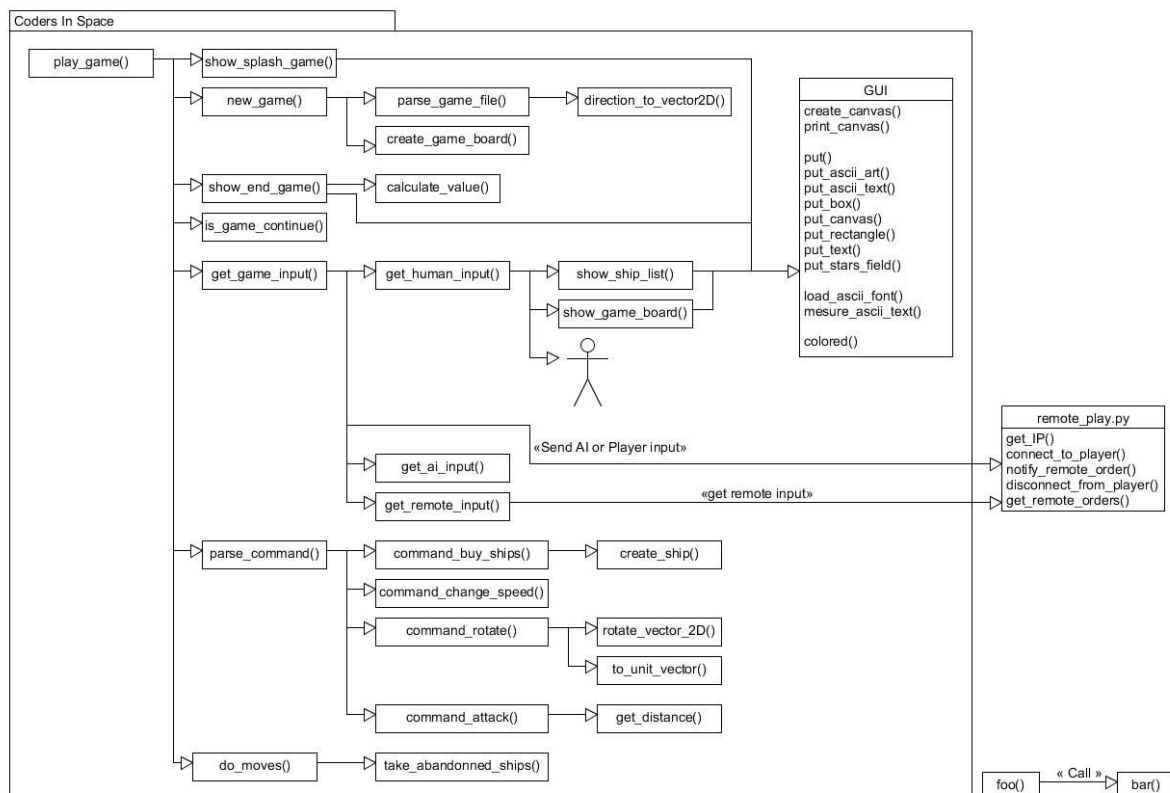
Notre implémentation de “Coders in space” contient 39 fonctions.

Il y a, réservées au jeu, 26 fonctions. Parmi elles, il y a la fonction mère `play_game()` qui sert à lancer le jeu et à appeler les fonctions principales que sont :

- `new_game()` qui crée la structure de données .
- `get_game_input()` qui sert à récupérer les inputs des différents joueurs. A l'aide des sous fonctions `get_human_input()` pour le joueur humain, `get_ai_input()` pour le joueur robot et `get_remote_input()` pour le joueur à distance. (la fonction `get_game_input()` envoie aussi au jeu à distance la commande du joueur local à l'aide de la fonction `notify_remote_order()`).
- `parse_command()` qui analyse et exécute les commandes à l'aide des sous fonctions : `command_attack()`, `command_rotate()`, `command_change_speed()` et `command_buy_ship()`

Il y a aussi un deuxième groupe de fonctions (13) qui est attaché à l'interface graphique se divisant en deux groupes distincts :

- `create_canvas()` qui crée un dictionnaire qui représente un tableaux à deux dimension dans lequel on peut “dessiner” et la fonction `print_canvas()` qui affiche le canvas dans le terminal.
- Toutes les fonction qui ont le préfixe “put_” servent à dessiner des formes telles que des rectangles, des boîtes ou du texte sur le canvas.



“Diagramme d'appel des fonctions.”