

Documentation technique et structure du projet

Note : comme vous pourrez le constater, à part les commentaires qui vont sont destinés, l'étendue de mon code est en anglais, que je trouve plus ergonomique à utiliser avec un langage lui-même déjà en anglais.

MonsterMayhem : classe principale contenant le java.main

Ne sert qu'à lancer MonsterFrame.

MonsterFrame : classe principale du programme.

Implémente un KeyListener et un ActionListener activé par un Timer.
Instancie toutes les autres classes dont elle gère les mises à jour.

- **Timer** (Javax.swing)

- >> Lance actionPerformed() toutes les 20 ms.

- **GameElement**

- >> Les éléments movibles du jeu

- **Ship**

- >> La classe du vaisseau

- **Shot**

- >> La classe des tirs

- **Asteroid**

- >> La classe des asteroides

- **AbstractEvent**

- >> La classe des évènements

- **GameEvent**

- >> Les évènements relatifs au gameplay

- **MusicalEvent**

- >> Les évènements relatifs à la musique

- **Background**

- >> Le fond étoilé

- **Highscores**

>> Le tableau des scores

- **ScoreEntry**

>> Le formulaire d'entrée des scores

- **MonsterAudioSystem**

>> Le système audio