

# PROJET

## DEVELOPPEMENT D'UN JEU DE CASSE- TETE DE STYLE LABYRINTHE (MAZES) EN C++ AVEC RAYLIB



Encadré par Ikram BENABDELOUAHAB

Réalisé par : Siham ELHISSANI

Imran CHARKAOUI

## 1. Introduction :

Ce projet consiste à développer un jeu de labyrinthe généré de manière procédurale. L'objectif est de permettre au joueur de se déplacer dans un labyrinthe pour atteindre la sortie tout en respectant un chronomètre. Ce jeu a été réalisé dans le cadre de l'apprentissage de la programmation orientée objet en C++.

L'objectif principal est d'appliquer les concepts de programmation orientée objet (POO) en créant un jeu interactif avec plusieurs niveaux de difficulté. Le défi réside dans la génération dynamique de labyrinthes, l'optimisation des performances et la gestion des interactions avec le joueur.

## 2. Outils et technologies utilisées :

- **Langage de programmation :** C++
- **Bibliothèques utilisées :** Raylib (pour le rendu graphique 2D)
- **Environnement de développement :** Visual Studio Code

## 3. Etude technique :

### 3.1. Classes clés :

#### 3.1.1. Labyrinthe :

##### ➤ Sa description :

La classe Labyrinthe représente un labyrinthe généré procéduralement. Elle utilise une grille 2D pour modéliser les murs, les passages, et la sortie. Chaque cellule de cette grille est représentée par un entier, où les murs sont marqués par 1, les passages libres par 0, et la sortie par 2. Les dimensions du labyrinthe sont définies par les attributs largeur et hauteur, tandis que les coordonnées de la sortie sont stockées dans *finishX* et *finishY*.

##### ➤ La classe de Labyrinthe :

```
src > C Labyrinthe.h > ...
1  #ifndef LABYRINTHE_H
2  #define LABYRINTHE_H
3
4  #include <vector>
5  #include <stack>
6  #include <cstdlib>
7  #include <ctime>
8  #include <utility>
9
10 class Labyrinthe {
11 public:
12     int largeur, hauteur;
13     std::vector<std::vector<int>> grille;
14     int finishX, finishY;
15
16     Labyrinthe(int l, int h);
17     void genererLabyrinthe();
18     void setFinishPoint(int x, int y);
19 };
20
21 #endif // LABYRINTHE_H
```

### Les méthodes principales :

#### ✓ La méthode genererLabyrinthe :

##### ➤ Sa description :

## IDAI : ingénierie de développement des applications informatiques

Lorsqu'un objet Labyrinthe est créé, la grille est initialisée avec des murs partout, et la méthode *genererLabyrinthe* est appelée pour générer un labyrinthe aléatoire en utilisant un algorithme de *backtracking*. Cet algorithme part d'une cellule de départ et creuse des passages en avançant vers des voisins disponibles, tout en supprimant les murs entre les cellules. Une pile est utilisée pour revenir en arrière lorsqu'aucune avancée n'est possible, garantissant ainsi que le labyrinthe est entièrement connecté.

### ➤ Le code correspond :

```

9 void Labyrinthe::genererLabyrinthe() {
10     int x = 1, y = 1;
11     grille[y][x] = 0;
12
13     std::stack<std::pair<int, int>> pile;
14     pile.push({x, y});
15
16     std::vector<std::pair<int, int>> directions = {{2, 0}, {0, 2}, {-2, 0}, {0, -2}};
17
18     while (!pile.empty()) {
19         auto current = pile.top();
20         int cx = current.first;
21         int cy = current.second;
22         std::vector<std::pair<int, int>> voisins;
23
24         for (auto& dir : directions) {
25             int nx = cx + dir.first;
26             int ny = cy + dir.second;
27             if (nx > 0 && ny > 0 && nx < largeur - 1 && ny < hauteur - 1 && grille[ny][nx] == 1) {
28                 voisins.push_back({nx, ny});
29             }
30         }
31
32         if (!voisins.empty()) {
33             auto next = voisins[rand() % voisins.size()];
34             int nx = next.first;
35             int ny = next.second;
36             grille[cy + (ny - cy) / 2][cx + (nx - cx) / 2] = 0;
37             grille[ny][nx] = 0;
38             pile.push(next);
39         } else {
40             pile.pop();
41         }
42     }
43
44     setFinishPoint(largeur - 2, hauteur - 2);
45 }

```

### ✓ La methode setFinishPoint :

#### ➤ Sa description :

Cette méthode permet de définir la sortie du labyrinthe à une position spécifique, généralement proche de l'extrémité opposée à l'entrée.

#### ➤ Le code correspond :

```

47 void Labyrinthe::setFinishPoint(int x, int y) {
48     finishX = x;
49     finishY = y;
50     grille[y][x] = 2;
51 }

```

### 3.1.2. Joueur :

#### ➤ Sa description :

La classe Joueur représente un personnage contrôlé par le joueur dans un jeu de labyrinthe. Elle gère la position du joueur dans une grille 2D, permet les déplacements en fonction des entrées clavier et des contraintes du labyrinthe, et affiche le personnage à l'écran.

#### ➤ La classe du Joueur :

```

1  #ifndef JOUEUR_H
2  #define JOUEUR_H
3
4  #include "Labyrinthe.h"
5  #include "game.h"
6
7  class Joueur {
8  public:
9      Joueur(int startX, int startY, float speed) : x(startX), y(startY), speed(speed) {}
10     int x, y;
11     float speed;
12     static constexpr float initSpeed = 1.0f;
13     Joueur(int startX, int startY) : x(startX), y(startY), speed(initSpeed) {}
14     GameScreen Update(Labyrinthe& labyrinthe);
15     void deplacer(char direction, Labyrinthe& labyrinthe);
16     void Draw(float mazeOffsetX, float mazeOffsetY);
17 };
18
19 #endif // JOUEUR_H

```

### Les méthodes principales :

✓ La méthode Update :

➤ **Sa description :**

Cette méthode met à jour la position du joueur dans le labyrinthe en fonction des touches pressées sur le clavier. Elle détecte les flèches directionnelles (haut, bas, gauche, droite) et applique un facteur de vitesse constant pour augmenter la rapidité des déplacements. Pour chaque direction pressée, elle appelle la méthode *deplacer* qui gère les vérifications et les changements de position. Une fois l'état du joueur mis à jour, cette méthode retourne un état de jeu (*SOLOCONTROLS*) indiquant que le contrôle du joueur est actif.

➤ **Le code correspond :**

```

4 GameScreen Joueur::Update(Labyrinthe& labyrinthe) {
5     const int speedMultiplier = 2;
6
7
8     if (IsKeyDown(KEY_RIGHT)) {
9         for (int i = 0; i < speedMultiplier; i++) {
10             deplacer('R', labyrinthe);
11         }
12     }
13
14     if (IsKeyDown(KEY_LEFT)) {
15         for (int i = 0; i < speedMultiplier; i++) {
16             deplacer('L', labyrinthe);
17         }
18     }
19
20     if (IsKeyDown(KEY_DOWN)) {
21         for (int i = 0; i < speedMultiplier; i++) {
22             deplacer('D', labyrinthe);
23         }
24     }
25
26     if (IsKeyDown(KEY_UP)) {
27         for (int i = 0; i < speedMultiplier; i++) {
28             deplacer('U', labyrinthe);
29         }
30     }
31
32     return SOLOCONTROLS;
33 }

```

✓ **La méthode déplacer :**

➤ **Sa description :**

La méthode *deplacer* permet de modifier les coordonnées du joueur dans le labyrinthe en fonction de la direction spécifiée. Elle vérifie d'abord si la cellule vers laquelle le joueur souhaite se déplacer est un passage libre, représenté par un 0 dans la grille du labyrinthe. Si la cellule est valide, elle met à jour les coordonnées x ou y du joueur pour refléter ce mouvement, tout en empêchant les déplacements à travers les murs du labyrinthe.

➤ Le code correspond :

```

31 void Joueur::deplacer(char direction, Labyrinthe& labyrinthe) {
32     if (direction == 'R' && labyrinthe.grille[y][x + 1] == 0) x++;
33     if (direction == 'L' && labyrinthe.grille[y][x - 1] == 0) x--;
34     if (direction == 'D' && labyrinthe.grille[y + 1][x] == 0) y++;
35     if (direction == 'U' && labyrinthe.grille[y - 1][x] == 0) y--;
36 }
    
```

✓ La méthode Draw :

➤ Sa description :

La méthode *Draw* est utilisée pour afficher graphiquement le joueur sur l'écran à sa position actuelle dans le labyrinthe. Elle calcule la position visuelle en pixels en fonction des coordonnées du joueur dans la grille, de la taille des cellules, et des éventuels décalages nécessaires pour centrer ou ajuster l'affichage du labyrinthe. Le joueur est dessiné sous forme d'un rectangle coloré en bleu, utilisant les fonctions graphiques de la bibliothèque *Raylib*. Cette méthode assure une représentation visuelle fidèle à la position réelle du joueur dans le labyrinthe.

➤ Le code correspond :

```

39 void Joueur::Draw(float mazeOffsetX, float mazeOffsetY) {
40     const int cellSize = 20;
41     const Color playerColor = BLUE;
42     DrawRectangle(x * cellSize + mazeOffsetX, y * cellSize + mazeOffsetY, cellSize, cellSize, playerColor);
43 }
44
    
```

### 3.1.3. Niveau ( Difficulty ):

➤ Sa description :

La classe *Difficulty* représente l'écran de sélection de la difficulté dans un jeu. Elle permet au joueur de choisir entre différents niveaux de difficulté (facile, moyen, difficile) ou de revenir au menu principal. L'interface est composée de boutons interactifs affichés à l'écran, et les choix du joueur sont détectés via des clics de souris. Cette classe gère l'affichage des boutons, leur positionnement, et la logique pour naviguer vers d'autres parties du jeu en fonction de la sélection effectuée.

➤ Le code de la classe Difficulty :

```

1  #ifndef DIFFICULTY_H
2  #define DIFFICULTY_H
3
4  #include "raylib.h"
5  #include "game.h"
6
7
8  class Difficulty {
9  public:
10     Difficulty();
11     ~Difficulty();
12
13     void Draw();
14     void Draw();
15
16 private:
17     Rectangle easyButton;
18     Rectangle mediumButton;
19     Rectangle hardButton;
20     Rectangle returnButton;
21
22     Texture2D easyTexture;
23     Texture2D mediumTexture;
24     Texture2D hardTexture;
25     Texture2D returnTexture;
26 };
27
28 #endif // DIFFICULTY_H
    
```

## Les méthodes principales :

### ✓ La méthode `Difficulty::Difficulty()` :

#### ➤ Sa description :

Le constructeur de la classe *Difficulty* initialise les textures des boutons pour les différents niveaux de difficulté et le bouton de retour. Les textures sont chargées à partir de fichiers d'images spécifiés. Ensuite, il définit les dimensions et la position des boutons à l'écran en fonction de la taille des images des boutons. Les boutons sont positionnés au centre de l'écran avec un espacement fixe entre eux. Les positions sont calculées pour que les boutons soient disposés de manière verticale.

#### ➤ Le code correspond :

```
3  Difficulty::Difficulty() {
4      easyTexture = LoadTexture("buttons/butto/EASY.png");
5      mediumTexture = LoadTexture("buttons/butto/MEDIUM.png");
6      hardTexture = LoadTexture("buttons/butto/HARD.png");
7      returnTexture = LoadTexture("buttons/butto/Back2.png");
8
9
10     float buttonWidth = easyTexture.width;
11     float buttonHeight = easyTexture.height;
12     float spacing = 20;
13
14     easyButton = { (GetScreenWidth() - buttonWidth) / 2, GetScreenHeight() - (buttonHeight * 4 + spacing * 3) - 100, buttonWidth, buttonHeight };
15     mediumButton = { (GetScreenWidth() - buttonWidth) / 2, easyButton.y + buttonHeight + spacing, buttonWidth, buttonHeight };
16     hardButton = { (GetScreenWidth() - buttonWidth) / 2, mediumButton.y + buttonHeight + spacing, buttonWidth, buttonHeight };
17     returnButton = { (GetScreenWidth() - buttonWidth) / 2, hardButton.y + buttonHeight + spacing, buttonWidth, buttonHeight };
18 }
19
20 Difficulty::~Difficulty() {
21     UnloadTexture(easyTexture);
22     UnloadTexture(mediumTexture);
23     UnloadTexture(hardTexture);
24     UnloadTexture(returnTexture);
25 }
```

### ✓ La methode `Difficulty::~~Difficulty()` :

#### ➤ Sa description :

Le destructeur de la classe *Difficulty* libère la mémoire associée aux textures des boutons chargées précédemment. Il utilise la fonction *UnloadTexture* pour chaque texture afin de s'assurer que les ressources graphiques sont correctement libérées lors de la fermeture de l'écran de sélection de difficulté.

#### ➤ Le code correspond :

```
20 Difficulty::~~Difficulty() {
21     UnloadTexture(easyTexture);
22     UnloadTexture(mediumTexture);
23     UnloadTexture(hardTexture);
24     UnloadTexture(returnTexture);
25 }
```

### ✓ La methode `GameScreen Difficulty::Update()` :

#### ➤ Sa description :

La méthode *Update* vérifie l'interaction de l'utilisateur avec les boutons en fonction de la position de la souris. Elle écoute l'événement de clic gauche de la souris, et lorsque l'utilisateur clique sur un bouton, elle vérifie si la souris est située à l'intérieur de la zone du bouton concerné à l'aide de la fonction *CheckCollisionPointRec*. En fonction du bouton cliqué, elle retourne l'état correspondant à un mode de jeu spécifique, comme *EASYSOLOMODE*, *MEDIUMSOLOMODE*, *HARDSOLOMODE*, ou *MENU* si le bouton de retour est cliqué. Si aucun bouton n'est cliqué, l'état du jeu reste sur l'écran de sélection de difficulté.

➤ **Le code correspond :**

```

27 GameScreen Difficulty::Update() {
28     if (IsMouseButtonPressed(MOUSE_BUTTON_LEFT)) {
29         Vector2 mousePos = GetMousePosition();
30
31         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, easyButton)) return EASYSOLOMODE;
32         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, mediumButton)) return MEDIUMSOLOMODE;
33         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, hardButton)) return HARDSOLOMODE;
34         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, returnButton)) return MENU;
35     }
36
37     return DIFFICULTY;
38 }

```

✓ **Méthode void Difficulty::Draw() :**

➤ **Sa description :**

La méthode *Draw* est responsable de l'affichage des boutons à l'écran. Elle utilise la fonction *DrawTextureRec* pour dessiner chaque texture de bouton à l'endroit calculé dans le constructeur. Chaque bouton est dessiné avec sa texture respective (facile, moyen, difficile et retour) à sa position définie, en utilisant la couleur blanche pour l'affichage. Cette méthode permet de rendre visuellement les boutons interactifs à l'écran afin que l'utilisateur puisse les voir et interagir avec eux.

➤ **Le code correspond :**

```

40 void Difficulty::Draw() {
41     DrawTextureRec(easyTexture, { 0, 0, (float)easyTexture.width, (float)easyTexture.height }, { easyButton.x, easyButton.y }, WHITE);
42     DrawTextureRec(mediumTexture, { 0, 0, (float)mediumTexture.width, (float)mediumTexture.height }, { mediumButton.x, mediumButton.y }, WHITE);
43     DrawTextureRec(hardTexture, { 0, 0, (float)hardTexture.width, (float)hardTexture.height }, { hardButton.x, hardButton.y }, WHITE);
44     DrawTextureRec(returnTexture, { 0, 0, (float)returnTexture.width, (float)returnTexture.height }, { returnButton.x, returnButton.y }, WHITE);
45 }

```

### 3.1.1. Menu :

➤ **Sa description :**

La classe *Menu* gère l'écran principal du menu du jeu, où l'utilisateur peut choisir entre différents modes, accéder aux paramètres ou quitter le jeu. Elle contient des boutons interactifs qui permettent à l'utilisateur de naviguer entre les différentes options. Cette classe utilise la bibliothèque *Raylib* pour l'affichage et la gestion des événements.

➤ **Le code de la Classe menu :**

**IDA1 : ingénierie de développement des applications  
informatiques**

```
1 #ifndef MENU_H
2 #define MENU_H
3
4 #include "raylib.h"
5 #include "game.h"
6
7 class Menu {
8 public:
9     Menu();
10     ~Menu();
11
12     GameScreen Update();
13     void Draw();
14
15 private:
16     Rectangle soloButton;
17     Rectangle settingsButton;
18     Rectangle exitButton;
19
20     Texture2D soloTexture;
21     Texture2D settingsTexture;
22     Texture2D exitTexture;
23 };
24
25 #endif // MENU_H
```

### Les méthodes principales :

✓ Méthode Menu::Menu() (Constructeur) :

➤ **Sa description :**

Le constructeur de la classe *Menu* charge les textures des boutons du menu à partir de fichiers d'images. Ces boutons incluent ceux pour le mode solo, les paramètres et la sortie du jeu. Ensuite, il définit les dimensions et la position des boutons en fonction de la taille des textures et de l'écran. Les boutons sont centrés horizontalement et disposés verticalement avec un espacement entre eux. Le calcul des positions permet de placer les boutons de manière lisible et équilibrée sur l'écran.

➤ **Le code correspond :**

```

3 Menu::Menu() {
4
5     soloTexture = LoadTexture("buttons/butto/SOLO.png");
6     settingsTexture = LoadTexture("buttons/butto/SETTINGS.png");
7     exitTexture = LoadTexture("buttons/butto/exit.png");
8
9     float buttonWidth = soloTexture.width;
10    float buttonHeight = soloTexture.height;
11    float spacing = 20;
12
13    soloButton = { (GetScreenWidth() - buttonWidth) / 2, GetScreenHeight() - (buttonHeight * 4 + spacing * 3) - 100, buttonWidth, buttonHeight };
14    settingsButton = { (GetScreenWidth() - buttonWidth) / 2, soloButton.y + buttonHeight + spacing, buttonWidth, buttonHeight };
15    exitButton = { (GetScreenWidth() - buttonWidth) / 2, settingsButton.y + buttonHeight + spacing, buttonWidth, buttonHeight };
16 }

```

- ✓ La méthode ~Menu() (Destructeur) :

➤ **Sa description :**

Le destructeur de la classe `Menu` libère les ressources associées aux textures des boutons chargées dans le constructeur. Il utilise `UnloadTexture` pour chaque texture afin de s'assurer qu'aucune mémoire n'est laissée inutilisée une fois que le menu est fermé.

➤ **Le code correspond :**

```
18 Menu::~Menu() {
19
20     UnloadTexture(soloTexture);
21     UnloadTexture(settingsTexture);
22     UnloadTexture(exitTexture);
```



✓ **La méthode GameScreen Menu::Update() :**

➤ **Sa description :**

La méthode Update vérifie les interactions de l'utilisateur avec les boutons du menu principal. Lorsqu'un clic de souris est détecté (bouton gauche), elle récupère la position de la souris et vérifie si elle se trouve à l'intérieur de l'une des zones cliquables (rectangles des boutons). Si la souris clique sur le bouton "Solo", le jeu passe à l'écran de sélection de la difficulté (DIFFICULTY). Si le bouton "Settings" est cliqué, le jeu accède à l'écran des paramètres (SETTINGS). Enfin, si le bouton "Exit" est cliqué, la fenêtre du jeu se ferme en appelant CloseWindow(). Si aucune interaction n'est détectée, l'état du jeu reste sur l'écran du menu principal.

➤ **Le code correspond :**

```
24
25 GameScreen Menu::Update() {
26     if (IsMouseButtonPressed(MOUSE_BUTTON_LEFT)) {
27         Vector2 mousePos = GetMousePosition();
28
29         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, soloButton)) return DIFFICULTY;
30         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, settingsButton)) return SETTINGS;
31         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, exitButton)) CloseWindow();
32     }
33
34     return MENU;
35 }
```

✓ **Méthode void Menu::Draw() :**

➤ **Sa description :**

La méthode Draw est responsable de l'affichage graphique des boutons du menu à l'écran. Elle utilise la fonction DrawTextureRec pour dessiner chaque bouton (solo, paramètres, quitter) à sa position respective. Chaque bouton est rendu avec sa texture chargée précédemment, affichée en couleur blanche sur l'écran. Cette méthode permet de visualiser les boutons interactifs et de les rendre cliquables.

➤ **Le code correspond :**

```
37 void Menu::Draw() {
38     DrawTextureRec(soloTexture, { 0, 0, (float)soloTexture.width, (float)soloTexture.height }, { soloButton.x, soloButton.y }, WHITE);
39     DrawTextureRec(settingsTexture, { 0, 0, (float)settingsTexture.width, (float)settingsTexture.height }, { settingsButton.x, settingsButton.y }, WHITE);
40     DrawTextureRec(exitTexture, { 0, 0, (float)exitTexture.width, (float)exitTexture.height }, { exitButton.x, exitButton.y }, WHITE);
41 }
```

### 3.1.2. Settings :

➤ **Sa description :**

Le constructeur de la classe Settings initialise les textures des boutons pour chaque option de réglage, comme le retour au menu, le volume, la résolution, et le choix du joueur. Il charge les images correspondantes depuis les fichiers spécifiés. Ensuite, il définit les rectangles représentant les zones cliquables des boutons, en les positionnant de manière logique à l'écran avec un espacement adéquat. Le calcul des positions permet de garantir que les boutons sont bien disposés pour une navigation facile.

➤ **La Classe de Setting :**

```
src > C settings.h > Settings > backButton
1  #ifndef SETTINGS_H
2  #define SETTINGS_H
3
4  #include "raylib.h"
5  #include "game.h"
6
7  class Settings {
8  public:
9      Settings();
10     ~Settings();
11     GameScreen Update();
12     void Draw();
13
14 private:
15     Rectangle backButton;
16     Rectangle volumeButton;
17     Rectangle resolutionButton;
18     Rectangle player1Button;
19
20     Texture2D backTexture;
21     Texture2D volumeTexture;
22     Texture2D resolutionTexture;
23     Texture2D player1Texture;
24 };
25
26 #endif // SETTINGS_H
```

### Les méthodes principales :

- ✓ **Méthode Settings::Settings() (Constructeur) :**

➤ **Sa description :**

Le constructeur de la classe Settings initialise les textures des boutons du menu des paramètres, qui incluent les boutons pour revenir au menu principal, ajuster le volume, modifier la résolution et accéder aux contrôles du joueur. Il charge les images de chaque bouton à partir des fichiers spécifiés. Ensuite, il définit les rectangles représentant les zones cliquables pour chaque bouton, en les disposant verticalement sur l'écran avec un espacement fixe. La position initiale du premier bouton (pour les contrôles du joueur) est définie à 600 pixels en Y, et les autres boutons sont placés en dessous, à une distance déterminée par la taille des boutons et l'espacement.

➤ **Le code correspond :**

```

3  Settings::Settings() {
4      backTexture = LoadTexture("buttons/butto/Back2 - Copie.png");
5      volumeTexture = LoadTexture("buttons/butto/volume.png");
6      resolutionTexture = LoadTexture("buttons/butto/res.png");
7      player1Texture = LoadTexture("buttons/butto/control.png");
8
9      float buttonWidth = volumeTexture.width;
10     float buttonHeight = volumeTexture.height;
11     float spacing = 20;
12
13     float startY = 600;
14
15     player1Button = { (GetScreenWidth() - buttonWidth) / 2, startY, buttonWidth, buttonHeight };
16     volumeButton = { player1Button.x, player1Button.y + buttonHeight + spacing, buttonWidth, buttonHeight };
17     resolutionButton = { volumeButton.x, volumeButton.y + buttonHeight + spacing, buttonWidth, buttonHeight };
18     backButton = { resolutionButton.x, resolutionButton.y + buttonHeight + spacing, buttonWidth, buttonHeight };
19 }

```

- ✓ Méthode ~Settings() (Destructeur) :

➤ **Sa description :**

Le destructeur de la classe `Settings` libère les ressources associées aux textures des boutons qui ont été chargées en mémoire. Il appelle la fonction `UnloadTexture` pour

## IDAI : ingénierie de développement des applications informatiques

chaque texture afin de s'assurer que la mémoire est libérée de manière propre et efficace lorsqu'on quitte l'écran des paramètres.

### ➤ Le code correspond :

```
21 Settings::~Settings() {
22     UnloadTexture(backTexture);
23     UnloadTexture(volumeTexture);
24     UnloadTexture(resolutionTexture);
25     UnloadTexture(player1Texture);
26 }
27
```

### ✓ Méthode GameScreen Settings::Update() :

#### ➤ Sa description :

La méthode Update gère les interactions de l'utilisateur avec les boutons du menu des paramètres. Lorsqu'un clic de souris est détecté, elle vérifie si la position de la souris se trouve dans l'une des zones cliquables (rectangles des boutons). Si l'utilisateur clique sur un bouton, cette méthode retourne l'état du jeu correspondant. Par exemple, si le bouton "Retour" est cliqué, l'écran retourne au menu principal (*MENU*). Si l'utilisateur clique sur le bouton "Volume", l'écran correspondant pour le réglage du volume est activé (*VOLUME*), et ainsi de suite pour les autres boutons. Si aucun bouton n'est cliqué, l'écran reste sur l'écran des paramètres (*SETTINGS*).

### ➤ Le code correspond :

```
28 GameScreen Settings::Update() {
29     if (IsMouseButtonPressed(MOUSE_BUTTON_LEFT)) {
30         Vector2 mousePos = GetMousePosition();
31
32         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, backButton)) return MENU;
33         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, volumeButton)) return VOLUME;
34         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, resolutionButton)) return RESOLUTION;
35         if (CheckCollisionPointRec(mousePos, player1Button)) return SOLOCONTROLS;
36     }
37
38     return SETTINGS;
39 }
```

### ✓ Méthode void Settings::Draw() :

#### ➤ Sa description :

La méthode Draw affiche les boutons du menu des paramètres à l'écran. Elle utilise la fonction *DrawTextureRec* pour dessiner chaque bouton à sa position définie précédemment, avec la texture de chaque bouton. Les boutons sont affichés en couleur blanche, et la position de chaque bouton est déterminée par les rectangles définis dans le constructeur. Cette méthode permet à l'utilisateur de visualiser les options de paramètres disponibles et d'interagir avec elles en cliquant sur les boutons.

### ➤ Le code correspond :

```
41 void Settings::Draw() {
42     DrawTextureRec(player1Texture, { 0, 0, (float)player1Texture.width, (float)player1Texture.height }, { player1Button.x, player1Button.y }, WHITE);
43     DrawTextureRec(volumeTexture, { 0, 0, (float)volumeTexture.width, (float)volumeTexture.height }, { volumeButton.x, volumeButton.y }, WHITE);
44     DrawTextureRec(resolutionTexture, { 0, 0, (float)resolutionTexture.width, (float)resolutionTexture.height }, { resolutionButton.x, resolutionButton.y }, WHITE);
45     DrawTextureRec(backTexture, { 0, 0, (float)backTexture.width, (float)backTexture.height }, { backButton.x, backButton.y }, WHITE);
46 }
```

### 3.1.3. Jeu (Main) :

Ce code gère le flux principal d'un jeu avec plusieurs écrans interactifs. Il initialise les ressources, charge les éléments graphiques et audio, met à jour l'état du jeu selon les interactions de l'utilisateur, et gère la transition entre différents écrans du jeu, comme le menu principal, les paramètres, et les différents modes de jeu. Après chaque interaction, le jeu redessine l'écran et met à jour l'audio, assurant une expérience fluide pour l'utilisateur.

#### ➤ Initialisation du jeu :

- Fenêtre du jeu : La fenêtre du jeu est initialisée avec une taille de *1920x1080* pixels et un titre "*Maze*". La fonction *InitWindow()* crée la fenêtre, et *InitAudioDevice()* initialise le système audio du jeu.
- Musique et arrière-plan : L'arrière-plan du jeu est chargé à partir de l'image "*images/Background.jpg*". Si l'image n'est pas trouvée (les dimensions sont nulles), le programme se termine. Ensuite, un flux musical est chargé à partir du fichier "*Sounds/music.mp3*", et si le flux échoue, le programme libère les ressources et se termine. La musique est jouée en boucle et son volume est réglé à *0.5f*.
- Police personnalisée : La police "*Font/monogram.ttf*" est chargée pour être utilisée dans l'interface utilisateur, si nécessaire.

#### ➤ Initialisation des objets du jeu :

Des objets représentant différents écrans du jeu sont créés, incluant :

- **Menu** : Un objet de la classe *Menu* pour gérer l'écran principal.
- **Settings** : Un objet de la classe *Settings* pour gérer les options du jeu (volume, résolution, etc.).
- **Difficulty** : Un objet de la classe *Difficulty* pour gérer la sélection de la difficulté du jeu.
- **Solocontrols, Easysolomode, Mediumsolomode, Hardsolomode** : Des objets qui représentent les différents modes du jeu.
- **Volume, Resolution** : Des objets pour gérer respectivement les réglages du volume et de la résolution.

#### ➤ Boucle principale du jeu :

La boucle principale (*while (!WindowShouldClose())*) continue de s'exécuter tant que l'utilisateur n'a pas fermé la fenêtre du jeu. Elle comprend plusieurs étapes :

- **Mise à jour de la musique** : La fonction *UpdateMusicStream(music)* est appelée à chaque itération pour mettre à jour le flux audio. Si la musique a atteint sa fin, elle redémarre automatiquement pour jouer en boucle.
- **Gestion de l'écran actuel** : La variable *currentScreen* détermine quel écran doit être affiché et mis à jour. En fonction de l'état actuel, l'un des objets correspondants (comme *menu*, *settings*, *difficulty*, etc.) est mis à jour via la méthode *Update()*. Cette méthode gère les interactions utilisateur, telles que les clics sur les boutons, et permet de changer d'écran.

➤ **Rendu graphique :**

- Début du dessin : La fonction *BeginDrawing()* commence le processus de dessin dans la fenêtre. Ensuite, l'arrière-plan est effacé et remplacé par une couleur blanche, suivi du dessin de l'image d'arrière-plan sur toute la fenêtre à l'aide de la fonction *DrawTexture(background, 0, 0, WHITE)*.
- Affichage de l'écran actuel : Selon la valeur de *currentScreen*, l'écran approprié est dessiné en appelant la méthode *Draw()* de l'objet correspondant. Cela permet de rendre l'interface graphique et les éléments interactifs comme les boutons, les options de menu, les modes de jeu, etc.
- Fin du dessin : La fonction *EndDrawing()* termine le processus de dessin.

➤ **Libération des ressources :**

Avant de quitter le jeu, le programme libère toutes les ressources qui ont été utilisées pendant le jeu :

- **Textures** : L'arrière-plan est déchargé via *UnloadTexture(background)*.
- **Flux audio** : Le flux musical est déchargé via *UnloadMusicStream(music)*.
- **Police** : La police personnalisée est déchargée via *UnloadFont(customFont)*.

Finalement, la fonction *CloseWindow()* ferme la fenêtre du jeu.

#### 4. Réalisation



*L'interface et Menu*



*Options de jeu*



*Manuel de jeu*







*Labyrinthe : Niveau facile*



*Labyrinthe : Niveau moyen*



*Labyrinthe : Niveau difficile.*

## 5. Conclusion :

Le programme principal du jeu gère l'ensemble du flux de jeu, en permettant une interaction fluide entre différents écrans (menu, paramètres, modes de jeu, etc.) et en assurant la gestion continue des ressources multimédia comme la musique et les images. À travers une boucle principale, il gère l'état du jeu, met à jour l'affichage en temps réel, et répond aux actions de l'utilisateur. Cette structure modulaire permet de séparer clairement les différentes fonctionnalités du jeu, facilitant ainsi l'extension et la maintenance du code. Finalement, lorsque le joueur termine sa session, le programme se ferme proprement en libérant toutes les ressources utilisée