

# Compte rendu du Projet Space Invaders

Par HARTMANN Matthias, groupe 3A

## Table des matières

|  |   |
|--|---|
| Démarrage du jeu et mouvement des aliens :.....  | 2 |
| Déplacement du vaisseau :.....                   | 3 |
| Tir du vaisseau et Tir spéciaux des aliens:..... | 4 |
| Changement de niveau et Perte de vie :.....      | 6 |

Une vidéo d'une partie entière est disponible en ligne : [Vidéo SpaceInvaders](#)

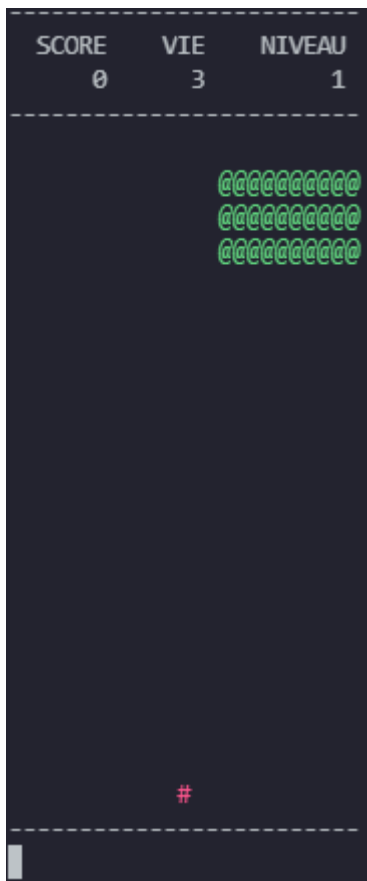
Captures représentant les différents moments qui peuvent arriver dans une partie.

(lire ligne par ligne de gauche à droite)

# Démarrage du jeu et mouvement des aliens :

Les fonctions impliquées :

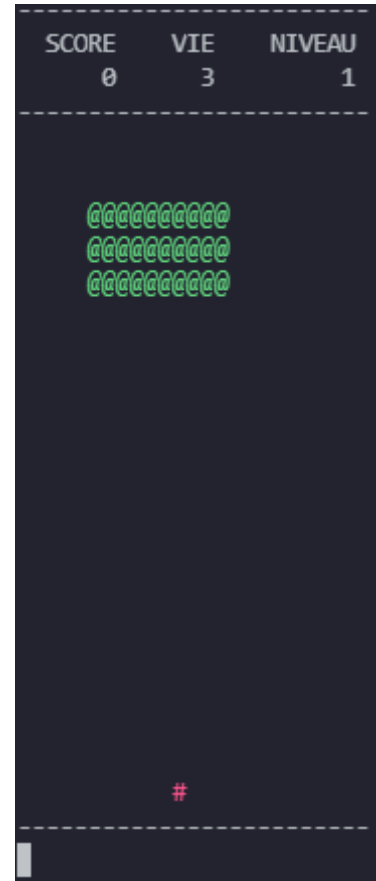
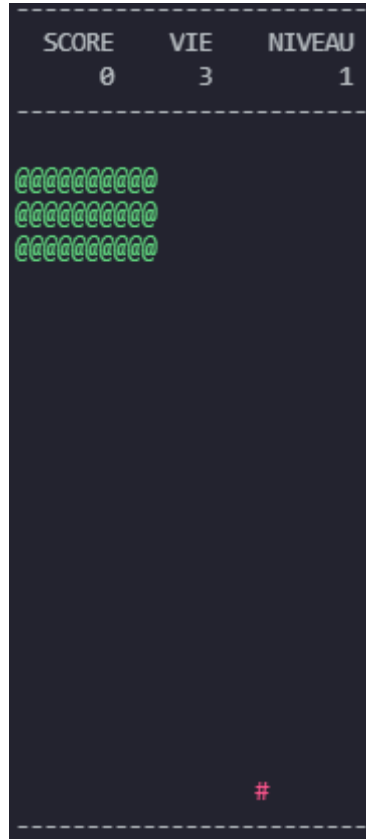
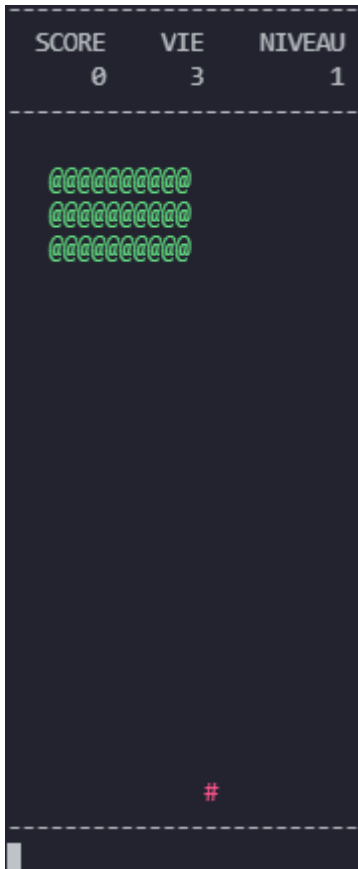
*generationAlien, deplacementAlien, affichagePlateau*



# Déplacement du vaisseau :

Les fonctions impliquées :

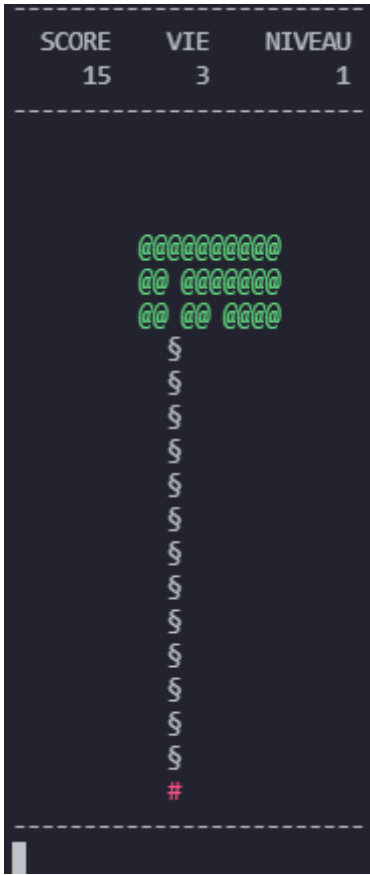
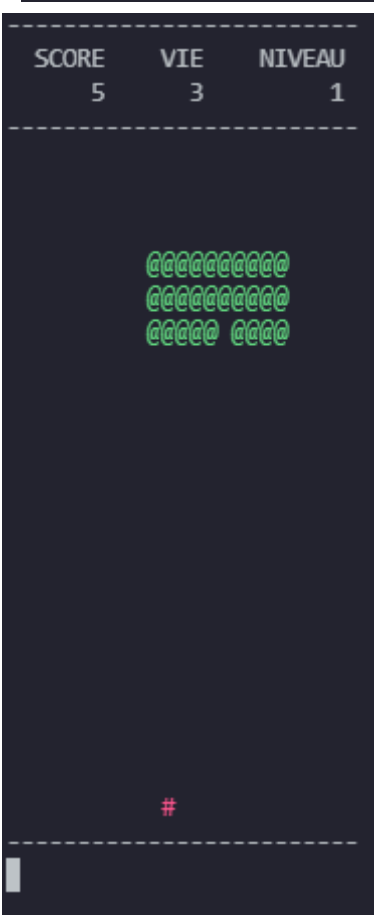
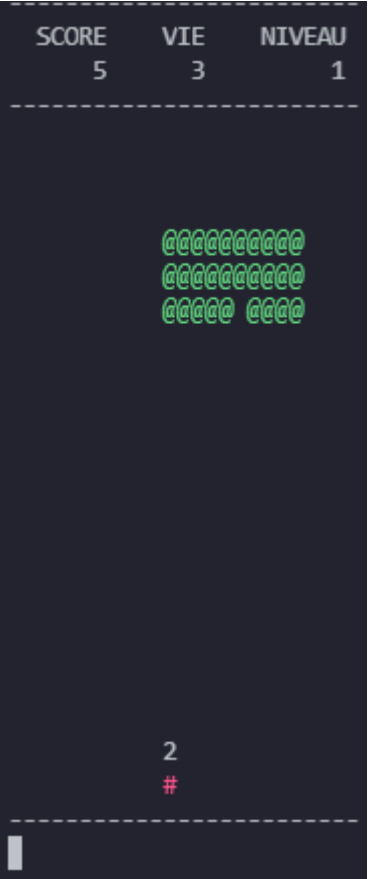
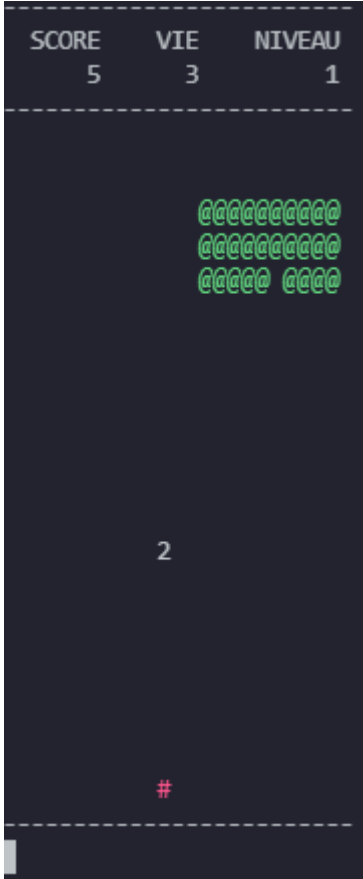
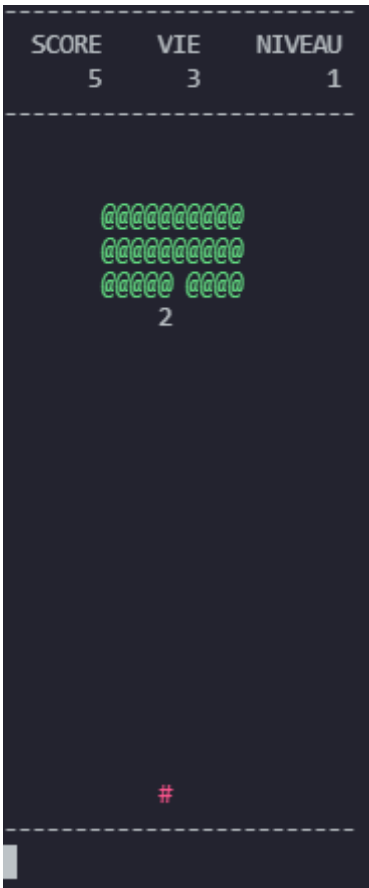
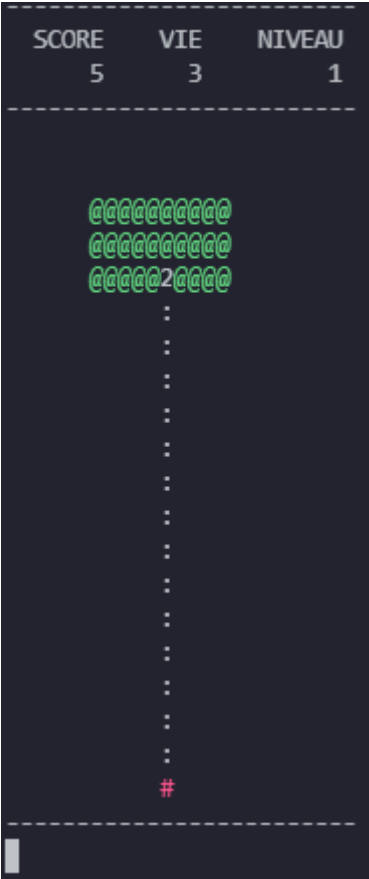
`actionVaisseau`, `AffichagePlateau`, `__ProgrammePrincipal` → `kb`, `action`

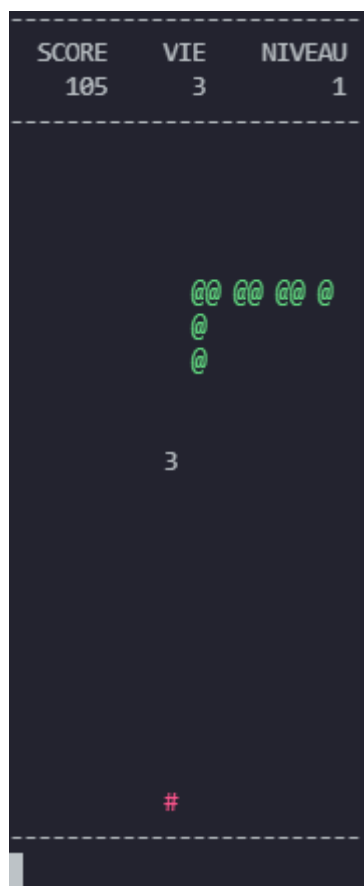


# Tir du vaisseau et Tir spéciaux des aliens:

Les fonctions impliquées :

actionVaisseau, alienAtteint, tuerAliens, \_\_\_\_ProgrammePrincipal → lePlateau[tirS],  
affichagePlateau





# Changement de niveau et Perte de vie :

Les fonctions impliquées :

*generationAlien, finJeu, affichagePlateau, \_\_ProgrammePrincipal → condition finj*

