Architecture de la base de code BAS NIVEAU 1 1 OS Windows Bram Electrongue PSS Plateforme

Frain J Apples

Events J Système

The système of Marchen M WinMain Appels système etc.

Messages Create Window, XInput Xdino-PSS Moteur Pletform Specific xdéno_win 64 Game France X Dino Draw Game France X Dino Get Gameprol Game Shut FRONTIERE SEPARATION dino-game l'independant de Juan British Animation ... HAUT NYVEAU la pletetorne

AVANTI ordre France vedute Stralling Drow Gone Init GareShut X4 mables VAR GLOBALES: g-Pos g-bMirvor (a) **(24** (a) (a) TX4 code APRÈS void Dino Player: Update Player (void Dino Player: Drown Player (Struct Dino Player Player 1. Update Player (5Mirror this = pos ou pos this = 6 Mirror 6 Mirro . b Idle. 5 Running 6Mirrar void Update Player(); void Draw Player(); 3; Dino Player p1, p2, p3, p4;

CE QV'ON A FAIT FONCTIONS MEMBRES void Dino Player: : Update Player ()
void Dino Player: : - Drown Player ()

+ MEMBRE

TOS: X + = 10 IMPLICITE = MÉTHODES LE QU'ON AURAIT PU FAIRE void Update Playe (DinoPlayer P, -) (Par pointeur pour ne pous l'opien) copien (DinoPlayer P, -) Fonctions LIBRES (=) ÉQUIVALENT

struct VS classes (C++ s'appelait "C with classes") Une classe est comme une structure (en C++), sant qu'an rajoute une troitère une séparation, entre le comportement et les détails d'implémentation [ex: comportement = je me déplèce détail = le sprite chois pour l'anim class Dino Player of Public = comportement Private = implémentation public:

void Polate Player();

void Draw Player();

void Init (color, posInit); private:

m-eos, m-b Minnon

m-b Walking m-b Running

m-color

m-color