Dossier de Conception Version 6

Sommaire :

Changements divers apportés

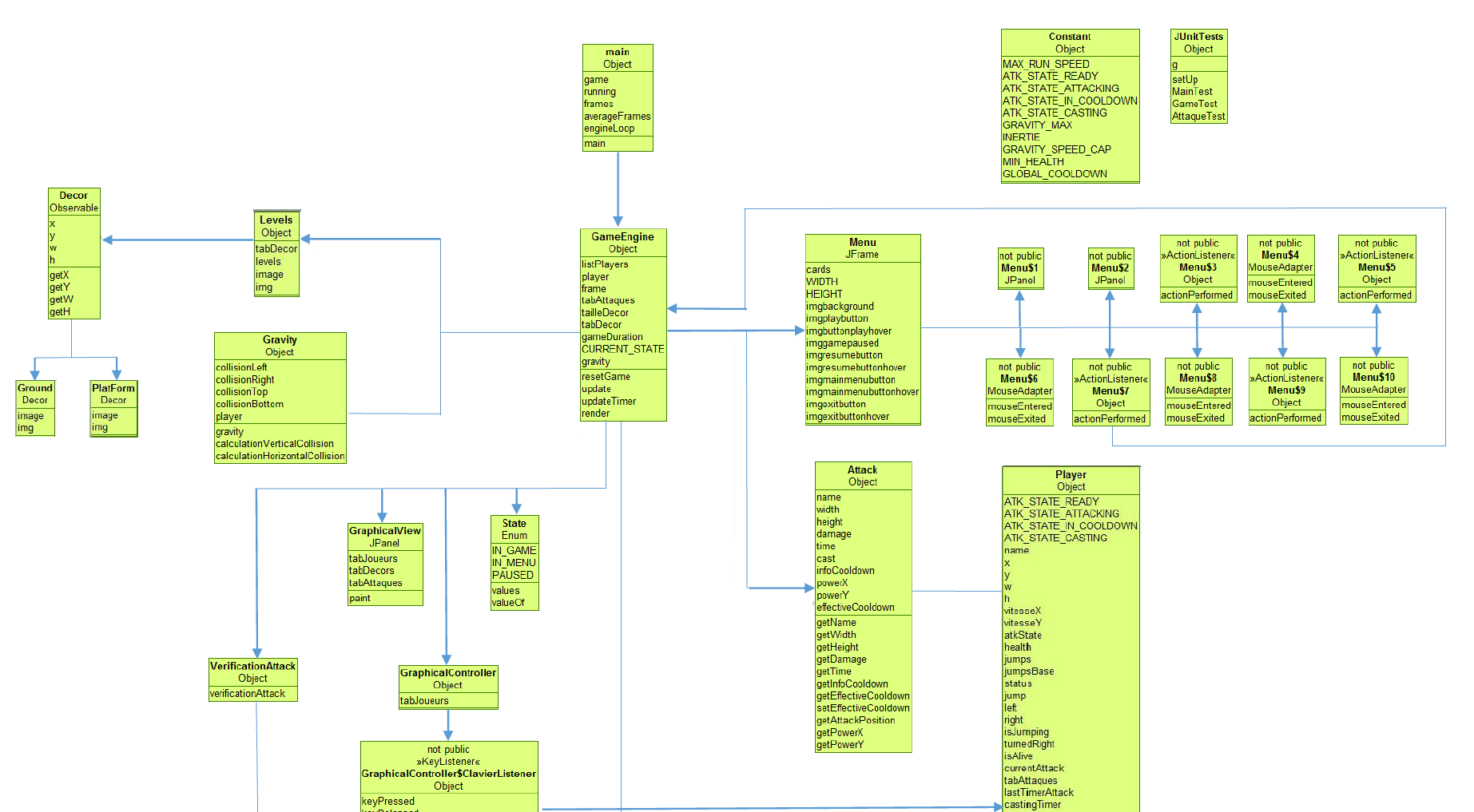
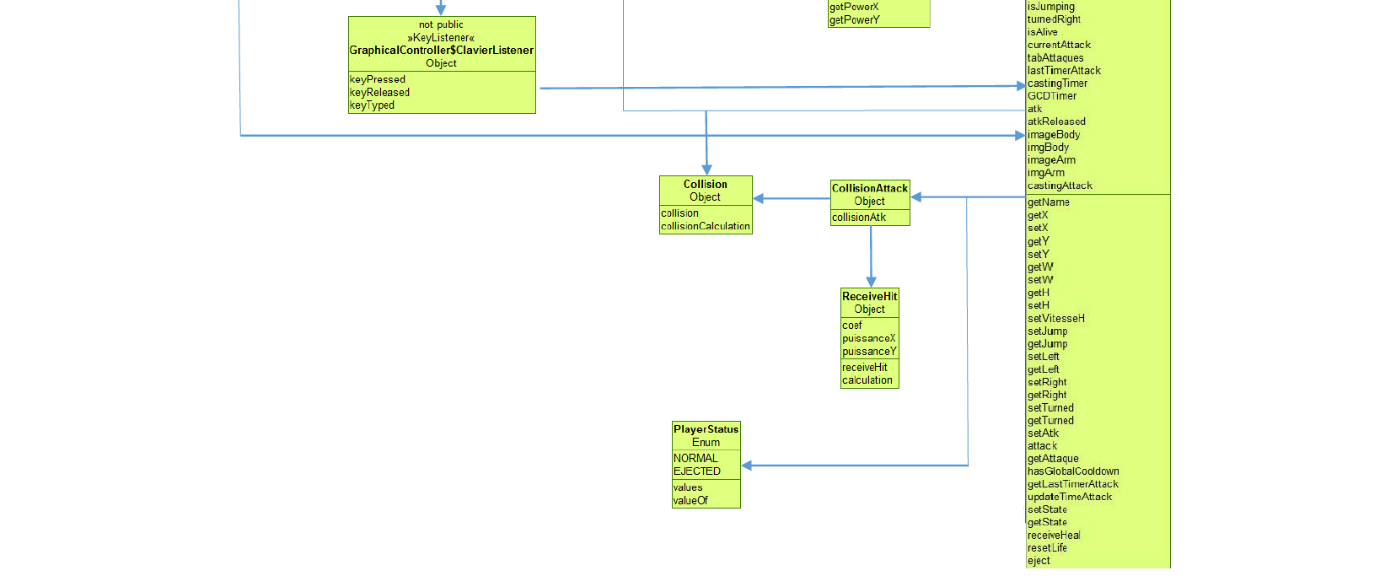
Sprites attaques basiques et sprites perso par Jacques Cornat & Adrien Raulot

Changements divers apportés :

* Changement de noms de classe et de nom de méthodes : traduction en anglais.
* Changement de noms de paramètres pour une meilleure clarté
* Apport de nouvelles classes pour diviser les fonctionnalités :
  + Ajout de CollisionAttack, PlayerStatus, ReceiveHit, VerificationAttack
  + Ajout de Ground et PlatForm héritant de Décor

L’ajout de ces deux dernières classes ont été faits pour permettre au joueur de réagir différent en fonction du type de Décor sur lequel il se trouve.

Voici le schéma UML du projet actuellement :



Sprites attaques basiques et sprites perso :

Pour cette partie, nous avons décidé d’ajouter un attribut (ou deux pour la classe Player, nous expliquerons juste après), Image pour les classes Player, Level, Ground et PlatForm.

Nous sommes partis du principe que nous chargerons simplement l’attribut dans la classe GraphicalView, c’est-à-dire au moment d’afficher l’image en question.

Pour charger les images, nous utilisons le type ImageIcon, où nous donnons en paramètre l’adresse de l’image que nous voulons charger.

Ensuite, nous intégrons simplement l’ImageIcon dans un type Image pour mettre à l’échelle l’image qui sera affichée plus tard, grâce à la méthode « getScaledInstance() ».

Pour ce qui est du décor, il n’y a pas de problème particulier, mais pour le personnage, il faut prendre en compte le sens d’orientation du personnage, ainsi que s’il est en train d’attaquer ou non.

Nous avons donc ajouté une autre image correspondant aux bras, et au niveau de l’affichage graphique, nous décidons de la position des bras en fonction de l’attaque utilisée.

Pour ce faire, nous utilisons une méthode de Graphics : drawImage() où nous pouvons facilement décider de la position et de l’orientation du sprite.

Ainsi, les objectifs selon lesquels nous considérions accompli cette tâche (correspondant à : « 2 attaques basiques avec sprite » et « Simple sprite non animé ») semblent donc accomplis.