

# RAPPORT

Nelson CURIER-DUARTE

Franck NGOUNOU KOTCHAP

# Différents Package:

Il y a 3 packages différents : IO

la partie des éléments du jeu  
la partie main

La partie éléments du jeu contient les principal classe pour jouer, Player, Map et Sword.

## ENUM

**Direction** : est une classe enum qui a 5 valeur DOWN, UP, LEFT, RIGHT et NONE. Ces valeurs possède des champs, qui permet le déplacement, la vitesse de déplacement est d'au plus 1.

**User** : est une classe enum qui possède deux valeur PLAYER1 et PLAYER2. Celle-ci ont comme champs un couleur pour représenter le joueur graphiquement.

## CLASSES

**Map** : représente la carte du jeu, pour représenter une carte il nous fallait une tableau a 2 dimension de boolean où vrais est un mur faut sinon. Mais pour un tableau il faut une dimension finie or on ne sait pas quel taille fais la map du fichier, on a donc utilisé un ArrayList à 2 dimension tels que la position `ArrayList.get(i).get(j)` soit égale à (i,j).

**Position:** est une classe qui ne sera utiliser que dans ce paquadge il possède les coordonnées x et y ces ici que l'on modifie les coordonnées.

**Player :** hérite de Position, à un numéroUser, une direction et des épées. Lorsque le joueur appuie sur une touche le numero User sait quelle action effectuer, ce déplacer donc change la direction du joueur ou lancer une épée.

**Sword** représente une épée, qui hérite de Position et possède une direction. La méthode move permet à l'épée de se déplacer on ne peut modifier sa direction.

**Weapons** correspond à la liste des épées d'un joueur. Un joueur ne peut que lancer un certain nombre d'épée. Chaque fois qu'on lance une épée le nombre max d'épées diminue jusqu'à atteindre zéro.

**Gravity :** représente la graviter du jeu donc il a comme champ une Direction, un timer et un tableau des nom des possible Direction. Ainsi lorsque le temps est écoulé la Direction change grâce au tableau de nom. La nécessiter d'avoir un indice de la direction actuelle sur le tableau, pour permettre une rotation lorsque l'on arrive à la fin de ce tableau.