Tutored project - C++

dev

Généré par Doxygen 1.8.11

Table des matières

Chapitre 1

Index hiérarchique

1.1 Hiérarchie des classes

Cette liste d'héritage est classée approximativement par ordre alphabétique :

Chapitre 2

Index des classes

2.1 Liste des classes

Liste des classes, structures, unions et interfaces avec une brève description :

Chapitre 3

Index des fichiers

3.1 Liste des fichiers

Liste de tous les fichiers avec une brève description :

Chapitre 4

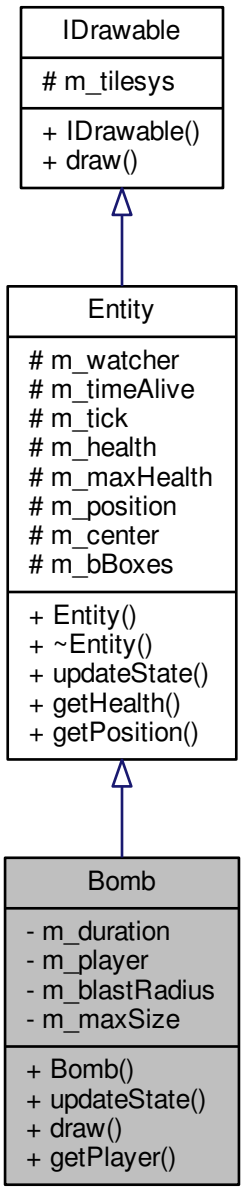
Documentation des classes

4.1 Référence de la classe Bomb

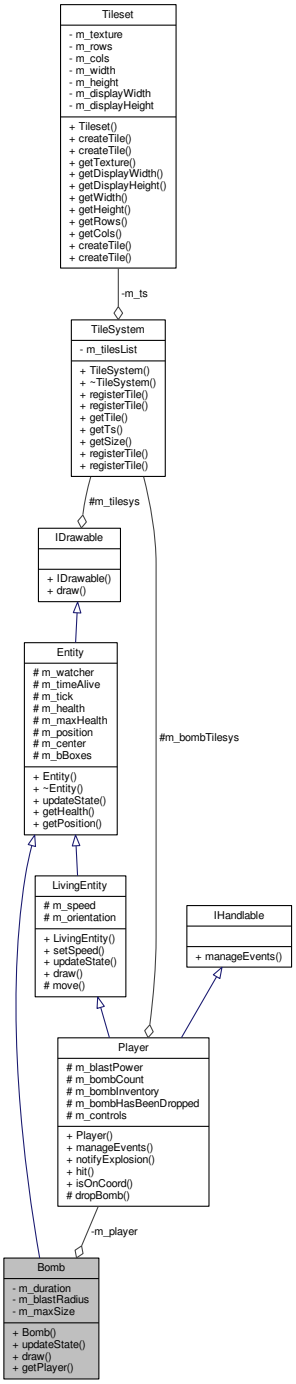
Une bombe est l'élément central du jeu : elle explose les pierres et tue les joueurs.

`#include <Bomb.h>`

Graphe d'héritage de Bomb :



Graphe de collaboration de Bomb :



Fonctions membres publiques

- Bomb (TileSystem ∗tilesys, sf : :Vector2f center, sf : :Vector2f position, int health, Player ∗player, sf : :Time duration, unsigned int blastRadius)
  crée une bombe
- void updateState (Controller ∗controller, sf : :Time &elapsed, Tilemap ∗world)
  met à jour l'état de l'entité en fonction du temps écoulé
- void draw (GameWindow ∗window)

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction de comment elle est affichée

— Player * getPlayer ()
accesseur de m_player

Attributs privés

— sf : :Time m_duration
temps que met la bombe pour perdre 1Pdv
— Player * m_player
le joueur à l'origine de la bombe
— unsigned int m_blastRadius
le rayon de la bombe
— unsigned int m_maxSize [4]
décrit la taille maximale de chaque rayon selon l'environnement

Membres hérités additionnels

4.1.1 Description détaillée

Une bombe est l'élément central du jeu : elle explose les pierres et tue les joueurs.

4.1.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.1.2.1 Bomb : :Bomb (TileSystem * *tilesys,* sf : :Vector2f *center,* sf : :Vector2f *position,* int *health,* Player * *player,* sf : :Time *duration,* unsigned int *blastRadius*)

crée une bombe

Paramètres

player	joueur poseur de bombe
duration	temps mis par la bombe pour exploser

Voir également

Entity : :Entity(TileSystem *tilesys, map<Orientation, sf : :IntRect> bBoxes, sf : :Vector2f center, sf : :Vector2f position, int health)

4.1.3 Documentation des fonctions membres

4.1.3.1 void Bomb : :draw (GameWindow * *window*) [virtual]

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction de comment elle est affichée

Paramètres

window	fenêtre sur laquelle on dessine

Implémente IDrawable.

4.1.3.2 Player * Bomb : :getPlayer ( )

accesseur de m_player

Renvoie

m_player

4.1.3.3 void Bomb : :updateState (Controller * *controller,* sf : :Time & *elapsed,* Tilemap * *world*) [virtual]

met à jour l'état de l'entité en fonction du temps écoulé

Paramètres

controller	contrôleur à notifier si besoin
elapsed	temps écoulé
world	le monde dans lequel évolue l'entité

Implémente Entity.

4.1.4 Documentation des données membres

4.1.4.1 unsigned int Bomb : :m_blastRadius [private]

le rayon de la bombe

4.1.4.2 sf : :Time Bomb : :m_duration [private]

temps que met la bombe pour perdre 1Pdv

4.1.4.3 unsigned int Bomb : :m_maxSize[4] [private]

décrit la taille maximale de chaque rayon selon l'environnement

4.1.4.4 Player* Bomb : :m_player [private]

le joueur à l'origine de la bombe

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

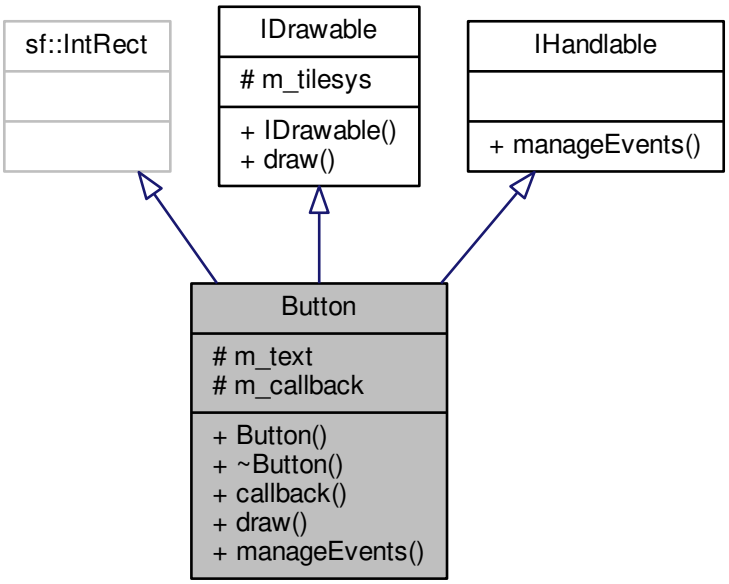
— src/Bomb.h
— src/Bomb.cpp

4.2 Référence de la classe Button

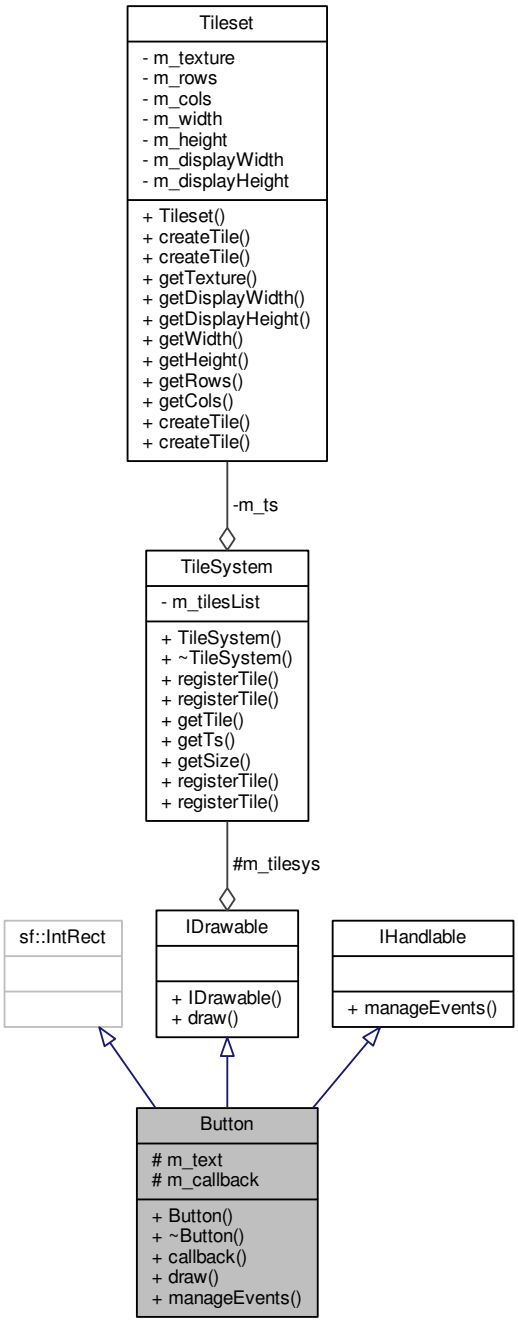
gestion de boutons cliquables

```
#include <Button.h>
```

Graphe d'héritage de Button :



Graphe de collaboration de Button :



Fonctions membres publiques

- Button (TileSystem ∗tilesys, int x, int y, string text, sf : :Font ∗font, void(∗callback)(void ∗))
  crée un bouton avec les paramètres renseignés
- virtual ∼Button ()
- void callback (void ∗args)
  combiné d'appel pour la fonction de callback
- void draw (GameWindow ∗)

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction de comment elle est affichée

— void manageEvents (sf : :Event &event, void ∗args=NULL)
contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction des évènements qui peuvent lui être liés

Attributs protégés

— sf : :Text m_text
texte affiché par le bouton
— void(∗ m_callback)(void ∗)
fonction de callback (à déclencher en cas de clic)

4.2.1 Description détaillée

gestion de boutons cliquables

4.2.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.2.2.1 Button : :Button (TileSystem ∗ *tilesys,* int *x,* int *y,* string *text,* sf : :Font ∗ *font,* void(∗)(void ∗) *callback*)

crée un bouton avec les paramètres renseignés

Paramètres

x	abscisse du bouton
y	ordonnée du bouton
tilesys	TileSystem utilisé par le bouton
text	légende du bouton
font	fonte de caractère de la légende
callback	action à entreprendre en cas de clic du bouton

4.2.2.2 Button : :∼Button ( ) [virtual]

4.2.3 Documentation des fonctions membres

4.2.3.1 void Button : :callback (void ∗ *args*)

combiné d'appel pour la fonction de callback

Paramètres

args	argument générique de la fonction de callback (utiliser une structure si la fonction de callback a besoin de plusieurs paramètres)

4.2.3.2 void Button : :draw (GameWindow * *window*) [virtual]

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction de comment elle est affichée

Paramètres

window	fenêtre sur laquelle on dessine

Implémente IDrawable.

4.2.3.3 void Button : :manageEvents (sf : :Event & *event*, void * *args* = NULL) [virtual]

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction des évènements qui peuvent lui être liés

Paramètres

event	évènement utilisateur
args	éventuels arguments dont on a besoin

Implémente IHandlable.

4.2.4 Documentation des données membres

4.2.4.1 void(* Button : :m_callback) (void *) [protected]

fonction de callback (à déclencher en cas de clic)

4.2.4.2 sf : :Text Button : :m_text [protected]

texte affiché par le bouton

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

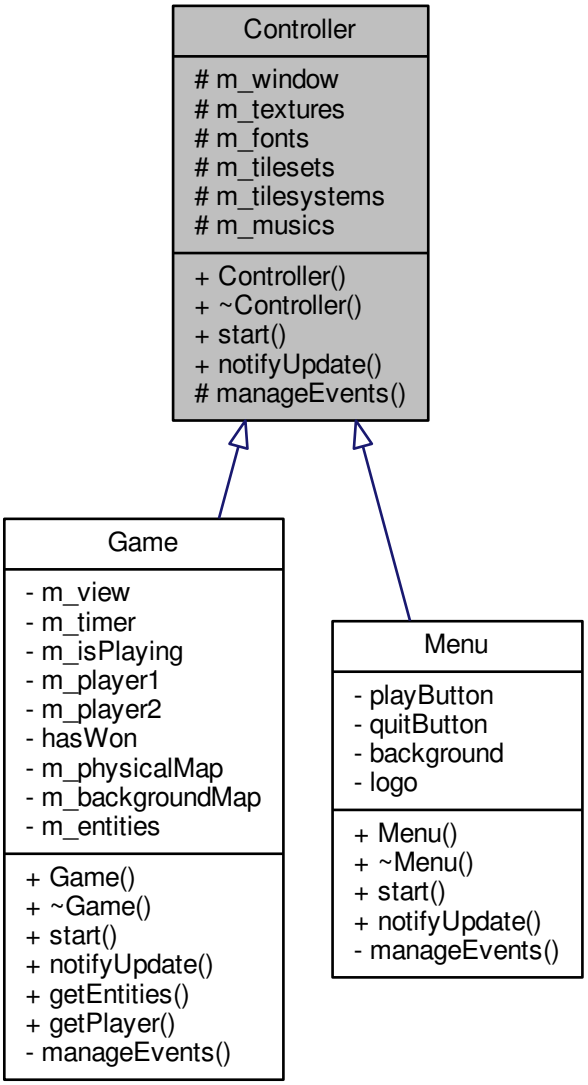
- src/Button.h
- src/Button.cpp

4.3 Référence de la classe Controller

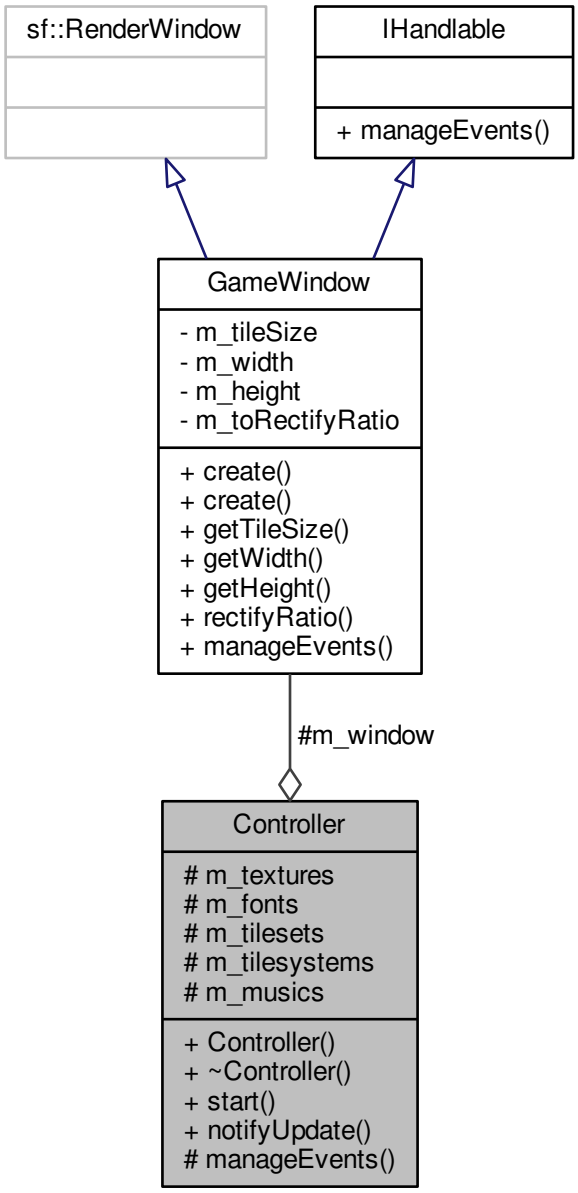
classe abstraite des contrôleurs de jeu

```
#include <Controller.h>
```

Graphe d'héritage de Controller :



Graphe de collaboration de Controller :



Fonctions membres publiques

- Controller (GameWindow *window)
  crée un contrôleur
- virtual ~Controller ()
  met fin au contrôleur
- virtual void start ()=0
  démarre le contrôleur
- virtual void notifyUpdate ()=0
  indique au controlleur qu'un changement d'état d'un de ses composants nécessite de rafraîchir d'autres composants

Fonctions membres protégées

— virtual void manageEvents ()=0
fonction technique contenant la routine de gestion des évènements utilisateurs

Attributs protégés

— GameWindow * m_window
la vue que le contrôleur gère
— map< string, sf : :Texture * > m_textures
les textures que le contrôleur contient, référencées par un nom
— map< string, sf : :Font * > m_fonts
les fontes que le contrôleur contient, référencées par un nom
— map< string, Tileset * > m_tilesets
les Tileset que le contrôleur contient, référencées par un nom
— map< string, TileSystem * > m_tilesystems
les TileSystem que le contrôleur contient, référencées par un nom
— map< string, sf : :Music * > m_musics
les musiques que le contrôleur contient, référencées par un nom

4.3.1 Description détaillée

classe abstraite des contrôleurs de jeu

Un contrôleur est la partie décisionnelle du modèle MVC : il récupère les données du modèle, gère les évènements utilisateur, et programme la mise à jour de la vue.

4.3.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.3.2.1 Controller : :Controller (GameWindow * *window*)

crée un contrôleur

Habituellement, la construction d'un contrôleur est aussi la phase d'initialisation des ressources, au moyen des méthodes de la classe statique ResourceAllocator.

Paramètres

window	la vue que le contrôleur gère

4.3.2.2 Controller : :~Controller ( ) [virtual]

met fin au contrôleur

Il faut libérer les ressources du contrôleur à ce moment là. Attention à n'en oublier aucune pour éviter les fuites de mémoire.

4.3.3 Documentation des fonctions membres

4.3.3.1 virtual void Controller : :manageEvents ( ) [protected], [pure virtual]

fonction technique contenant la routine de gestion des évènements utilisateurs

Implémenté dans Game, et Menu.

4.3.3.2 virtual void Controller : :notifyUpdate ( ) [pure virtual]

indique au controlleur qu'un changement d'état d'un de ses composants nécessite de rafraîchir d'autres composants

Implémenté dans Game, et Menu.

4.3.3.3 virtual void Controller : :start ( ) [pure virtual]

démarre le contrôleur

Cette méthode doit contenir la boucle d'évènements. Ainsi, cette méthode ne se termine que quand le moment est venu de cesser ses activités (par exemple lorsque l'on ferme la vue qu'il gère, ou lorsque la partie se termine...).

Implémenté dans Game, et Menu.

4.3.4 Documentation des données membres

4.3.4.1 map<string, sf : :Font*> Controller : :m_fonts [protected]

les fontes que le contrôleur contient, référencées par un nom

4.3.4.2 map<string, sf : :Music*> Controller : :m_musics [protected]

les musiques que le contrôleur contient, référencées par un nom

4.3.4.3 map<string, sf : :Texture*> Controller : :m_textures [protected]

les textures que le contrôleur contient, référencées par un nom

4.3.4.4 map<string, Tileset*> Controller : :m_tilesets [protected]

les Tileset que le contrôleur contient, référencées par un nom

4.3.4.5 map<string, TileSystem*> Controller : :m_tilesystems [protected]

les TileSystem que le contrôleur contient, référencées par un nom

4.3.4.6 GameWindow* Controller : :m_window [protected]

la vue que le contrôleur gère

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

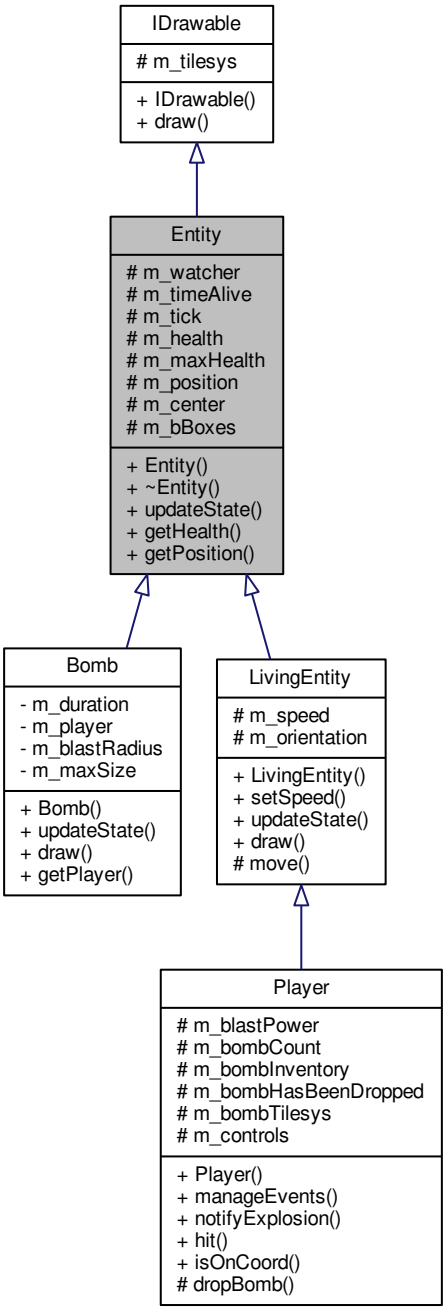
— src/Controller.h
— src/Controller.cpp

4.4 Référence de la classe Entity

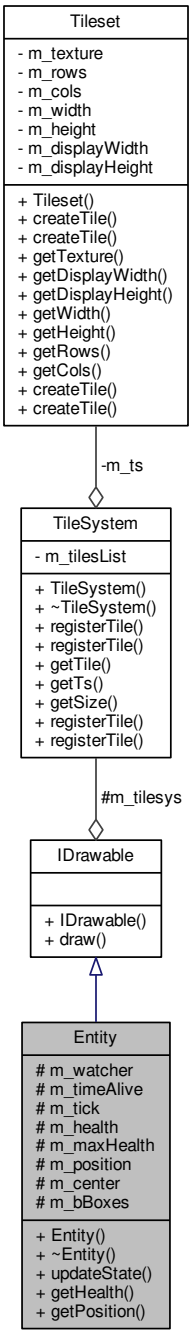
Base abstraite des entités du jeu.

```
#include <Entity.h>
```

Graphe d'héritage de Entity :



Graphe de collaboration de Entity :



Fonctions membres publiques

- Entity (TileSystem ∗tilesys, map< Orientation, sf : :IntRect > bBoxes, sf : :Vector2f center, sf : :Vector2f position, int health)
  crée une entité
- virtual ∼Entity ()
- virtual void updateState (Controller ∗controller, sf : :Time &elapsed, Tilemap ∗world)=0
  met à jour l'état de l'entité en fonction du temps écoulé

- int getHealth ()
  accesseur de m_health
- sf : :Vector2f getPosition ()
  accesseur de m_position

Attributs protégés

- sf : :Clock m_watcher
  cette horloge permet de gérer la mise à jour du tick
- sf : :Clock m_timeAlive
  temps depuis lequel l'entité est spawnée
- int m_tick
  valeur particulière qui permet de gérer un état générique de l'entité (son animation par exemple)
- int m_health
  la santé d'une entité peut avoir de multiples utilités : typiquement une vie <=0 signifie que l'entité est morte, et nécessite un traitement particulier
- int m_maxHealth
  la santé maximale d'un tick
- sf : :Vector2f m_position
  position de l'entité
- sf : :Vector2f m_center
  centre d'affichage de l'entité par rapport au coin supérieur gauche du Tile
- map< Orientation, sf : :IntRect > m_bBoxes
  boite de collision de chaque orientation (il n'y en a qu'une si l'entité n'est pas vivante)

4.4.1 Description détaillée

Base abstraite des entités du jeu.

Une entité est un IDrawable potentiellement évolutif : il s'affiche sur la TileMap et peut se mouvoir, mourir ou agir dessus.

4.4.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.4.2.1 Entity : :Entity (TileSystem * *tilesys*, map< Orientation, sf : :IntRect > *bBoxes*, sf : :Vector2f *center*, sf : :Vector2f *position*, int *health*)

crée une entité

Paramètres

tilesys	TileSystem de l'entité
bBoxes	boites de collision
center	le centre d'affichage de l'entité
position	position initiale de l'entité
health	santé maximale (et initiale) de l'entité

4.4.2.2 Entity : :~Entity ( ) [virtual]

4.4.3 Documentation des fonctions membres

4.4.3.1 int Entity : :getHealth ( )

accesseur de m_health

Renvoie

m_health

4.4.3.2 sf : :Vector2f Entity : :getPosition ( )

accesseur de m_position

Renvoie

m_position

4.4.3.3 virtual void Entity : :updateState (Controller * *controller,* sf : :Time & *elapsed,* Tilemap * *world*) [pure virtual]

met à jour l'état de l'entité en fonction du temps écoulé

Paramètres

controller	contrôleur à notifier si besoin
elapsed	temps écoulé
world	le monde dans lequel évolue l'entité

Implémenté dans LivingEntity, et Bomb.

4.4.4 Documentation des données membres

4.4.4.1 map<Orientation, sf : :IntRect> Entity : :m_bBoxes [protected]

boite de collision de chaque orientation (il n'y en a qu'une si l'entité n'est pas vivante)

4.4.4.2 sf : :Vector2f Entity : :m_center [protected]

centre d'affichage de l'entité par rapport au coin supérieur gauche du Tile

4.4.4.3 int Entity : :m_health [protected]

la santé d'une entité peut avoir de multiples utilités : typiquement une vie <=0 signifie que l'entité est morte, et nécessite un traitement particulier

4.4.4.4 int Entity : :m_maxHealth [protected]

la santé maximale d'un tick

4.4.4.5 sf : :Vector2f Entity : :m_position [protected]

position de l'entité

4.4.4.6 int Entity : :m_tick [protected]

valeur particulière qui permet de gérer un état générique de l'entité (son animation par exemple)

4.4.4.7 sf : :Clock Entity : :m_timeAlive [protected]

temps depuis lequel l'entité est spawnée

4.4.4.8 sf : :Clock Entity : :m_watcher [protected]

cette horloge permet de gérer la mise à jour du tick

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

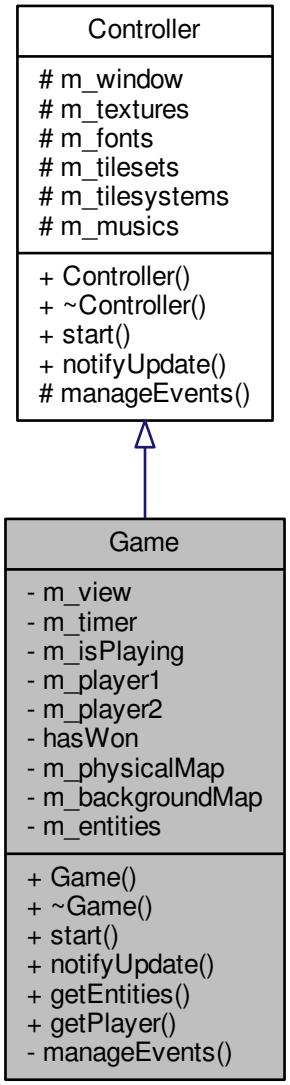
- src/Entity.h
- src/Entity.cpp

4.5 Référence de la classe Game

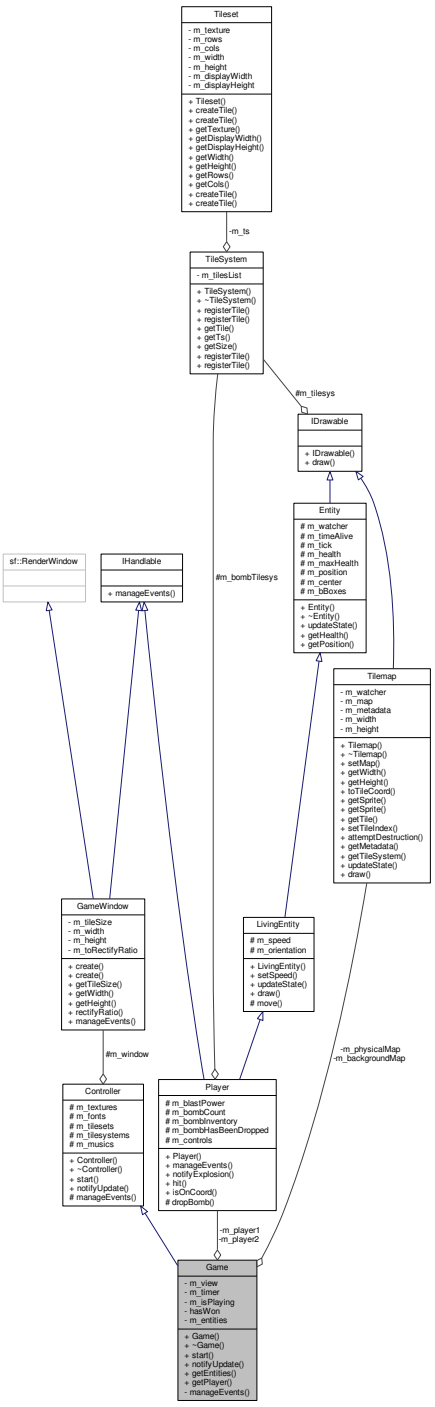
contrôleur de partie

```
#include <Game.h>
```

Graphe d'héritage de Game :



Graphe de collaboration de Game :



Fonctions membres publiques

— Game (GameWindow ∗window)
crée une partie
— virtual ∼Game ()
met fin au contrôleur de partie
— void start ()
lance une partie et gère son cycle de vie

- void notifyUpdate ()
  indique au controlleur qu'un changement d'état d'un de ses composants nécessite de rafraîchir d'autres composants
- vector< Entity * > * getEntities ()
  accesseur de m_entities
- Player * getPlayer (int i)
  récupère le joueur d'indice donné

Fonctions membres privées

- void manageEvents ()
  appelé durant la boucle de jeu

Attributs privés

- sf : :View m_view
  conteneur du contexte de jeu
- sf : :Clock m_timer
  permet la gestion du temps écoulé entre deux itérations de la boucle de jeu
- bool m_isPlaying
  permet de vérifier si la partie est en cours
- Player * m_player1
  le joueur 1
- Player * m_player2
  le joueur 2
- int hasWon
  0 si personne n'est mort, 1 ou 2 en fonction de qui a gagné
- Tilemap * m_physicalMap
  plateau de jeu
- Tilemap * m_backgroundMap
  arrière plan de jeu
- vector< Entity * > m_entities
  entités non joueur présentes sur le plateau

Membres hérités additionnels

4.5.1 Description détaillée

contrôleur de partie

4.5.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.5.2.1 Game : :Game (GameWindow * *window*)

crée une partie

Voir également

Controller : :Controller(GameWindow *window)

4.5.2.2 Game : :∼Game ( ) [virtual]

met fin au contrôleur de partie

Voir également

Controller : :∼Controller()

4.5.3 Documentation des fonctions membres

4.5.3.1 vector< Entity * > * Game : :getEntities ( )

accesseur de m_entities

Renvoie

m_entities

4.5.3.2 Player * Game : :getPlayer (int *i*)

récupère le joueur d'indice donné

Paramètres

i	indice du joueur

Renvoie

joueur i

4.5.3.3 void Game : :manageEvents ( ) [private], [virtual]

appelé durant la boucle de jeu

La gestion des évènements du jeu comprend les entrées utilisateur, la demande de mise en pause, etc.

Implémente Controller.

4.5.3.4 void Game : :notifyUpdate ( ) [virtual]

indique au controlleur qu'un changement d'état d'un de ses composants nécessite de rafraîchir d'autres composants

Implémente Controller.

4.5.3.5 void Game : :start ( ) [virtual]

lance une partie et gère son cycle de vie

Voir également

void Controller : :start()

Implémente Controller.

4.5.4 Documentation des données membres

4.5.4.1 int Game : :hasWon [private]

0 si personne n'est mort, 1 ou 2 en fonction de qui a gagné

4.5.4.2 Tilemap* Game : :m_backgroundMap [private]

arrière plan de jeu

4.5.4.3 vector<Entity*> Game : :m_entities [private]

entités non joueur présentes sur le plateau

4.5.4.4 bool Game : :m_isPlaying [private]

permet de vérifier si la partie est en cours

4.5.4.5 Tilemap* Game : :m_physicalMap [private]

plateau de jeu

4.5.4.6 Player* Game : :m_player1 [private]

le joueur 1

4.5.4.7 Player * Game : :m_player2 [private]

le joueur 2

4.5.4.8 sf : :Clock Game : :m_timer [private]

permet la gestion du temps écoulé entre deux itérations de la boucle de jeu

4.5.4.9 sf : :View Game : :m_view [private]

conteneur du contexte de jeu

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

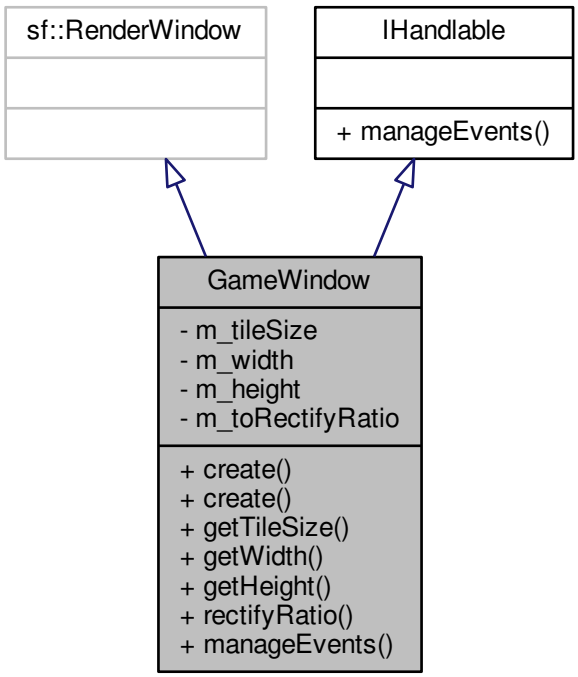
— src/Game.h
— src/Game.cpp

4.6 Référence de la classe GameWindow

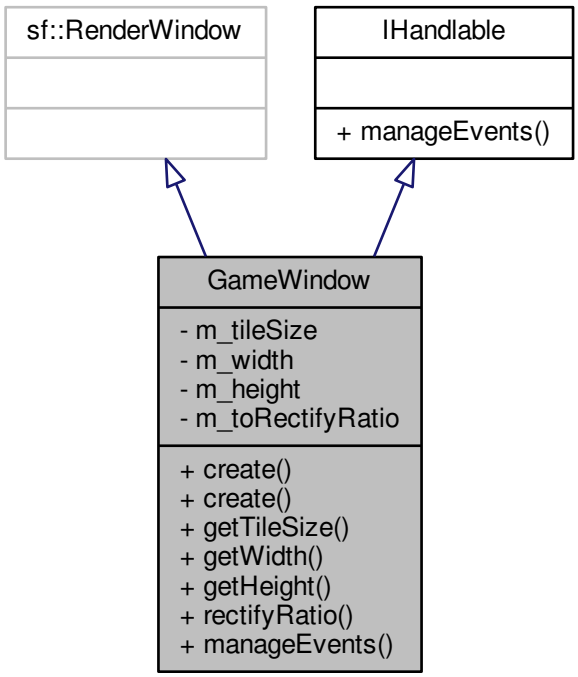
vue principale du jeu

```
#include <GameWindow.h>
```

Graphe d'héritage de GameWindow :



Graphe de collaboration de GameWindow :



Fonctions membres publiques

- void create (int width, int height)
  crée une fenêtre avec la taille par défaut (DEFAULT_TILE_SIZE tel que défini dans Global.h)
- void create (int tileSize, int width, int height)
  crée une fenêtre avec une taille de tile personnalisée
- int getTileSize ()
  accesseur de m_tileSize
- int getWidth ()
  accesseur de m_width
- int getHeight ()
  accesseur de m_height
- void rectifyRatio ()
  rectifie le ratio à m_width :m_height
- void manageEvents (sf : :Event &event, void ∗args=NULL)
  contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction des évènements qui peuvent lui être liés

Attributs privés

- int m_tileSize
  unité principale d'affichage, la taille régulière d'un tile carré classique
- int m_width
  largeur en m_tileSize de la fenêtre
- int m_height
  hauteur en m_tileSize de la fenêtre
- bool m_toRectifyRatio
  booléen technique utilisé pour savoir si une rectification du ratio est nécessaire

4.6.1 Description détaillée

vue principale du jeu

Une vue est la partie affichage du modèle MVC. Elle présente à l'écran tout ce que l'utilisateur doit voir.

4.6.2 Documentation des fonctions membres

4.6.2.1 void GameWindow : :create (int *width,* int *height*)

crée une fenêtre avec la taille par défaut (DEFAULT_TILE_SIZE tel que défini dans Global.h)

Paramètres

width	largeur
height	hauteur

4.6.2.2 void GameWindow : :create (int *tileSize,* int *width,* int *height*)

crée une fenêtre avec une taille de tile personnalisée

Paramètres

tileSize	taille de tile personnalisée
width	largeur
height	hauteur

4.6.2.3 int GameWindow : :getHeight ( )

accesseur de m_height

Renvoie

m_height

4.6.2.4 int GameWindow : :getTileSize ( )

accesseur de m_tileSize

Renvoie

m_tileSize

4.6.2.5 int GameWindow : :getWidth ( )

accesseur de m_width

Renvoie

m_width

4.6.2.6 void GameWindow : :manageEvents (sf : :Event & *event,* void * *args* = NULL) [virtual]

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction des évènements qui peuvent lui être liés

Paramètres

event	évènement utilisateur
args	éventuels arguments dont on a besoin

Implémente IHandlable.

4.6.2.7 void GameWindow : :rectifyRatio ( )

rectifie le ratio à m_width :m_height

4.6.3 Documentation des données membres

4.6.3.1 int GameWindow : :m_height [private]

hauteur en m_tileSize de la fenêtre

4.6.3.2 int GameWindow : :m_tileSize [private]

unité principale d'affichage, la taille régulière d'un tile carré classique

4.6.3.3 bool GameWindow : :m_toRectifyRatio [private]

booléen technique utilisé pour savoir si une rectification du ratio est nécessaire

4.6.3.4 int GameWindow : :m_width [private]

largeur en m_tileSize de la fenêtre

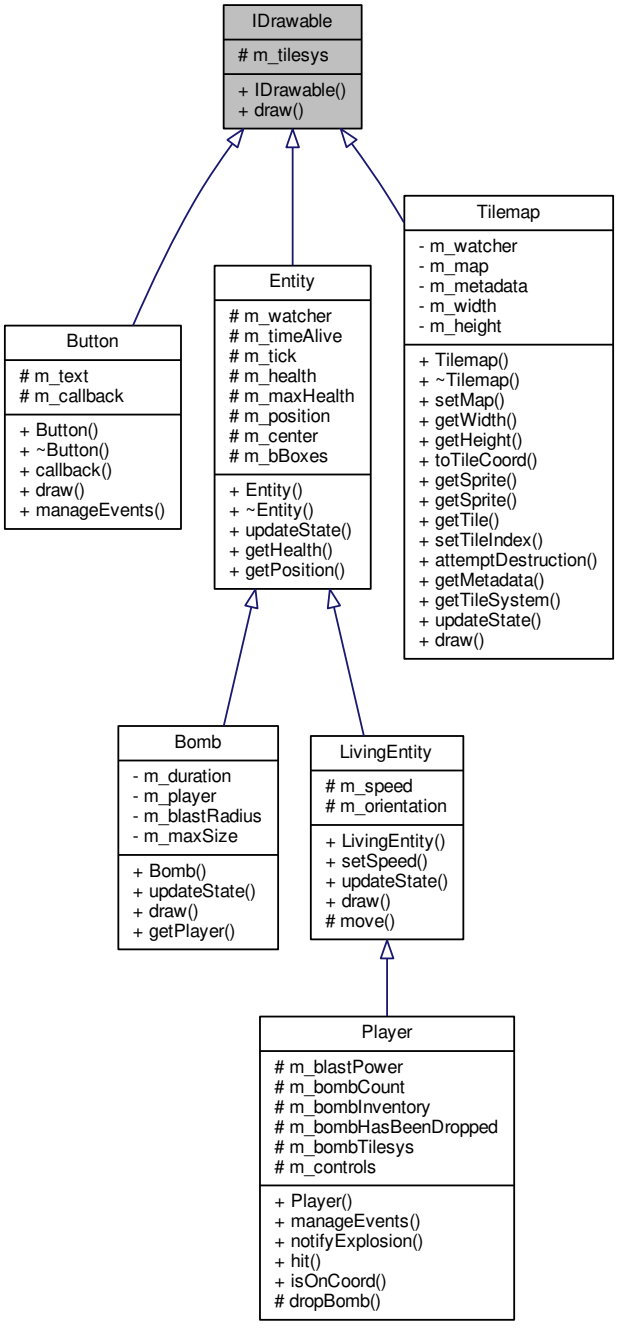
La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :
- src/GameWindow.h
- src/GameWindow.cpp

4.7 Référence de la classe IDrawable

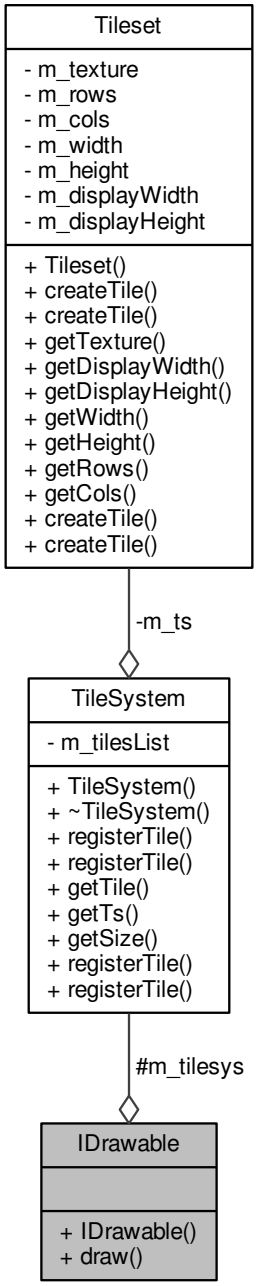
Interface implémentée par chaque classe qui peut être affichée.

`#include <IDrawable.h>`

Graphe d'héritage de IDrawable :



Graphe de collaboration de IDrawable :



Fonctions membres publiques

- IDrawable (TileSystem *tilesys)
  constructeur à appeler lors de la construction des classes filles pour assigner une valeur au pointeur sur le TileSystem du IDrawable
- virtual void draw (GameWindow *window)=0
  contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction de comment elle est affichée

Attributs protégés

— TileSystem * m_tilesys
Un objet dessinable a toujours un TileSystem.

4.7.1 Description détaillée

Interface implémentée par chaque classe qui peut être affichée.

4.7.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.7.2.1 IDrawable : :IDrawable (TileSystem * *tilesys*)

constructeur à appeler lors de la construction des classes filles pour assigner une valeur au pointeur sur le TileSystem du IDrawable

4.7.3 Documentation des fonctions membres

4.7.3.1 virtual void IDrawable : :draw (GameWindow * *window*) [pure virtual]

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction de comment elle est affichée

Paramètres

window	fenêtre sur laquelle on dessine

Implémenté dans Tilemap, Button, LivingEntity, et Bomb.

4.7.4 Documentation des données membres

4.7.4.1 TileSystem* IDrawable : :m_tilesys [protected]

Un objet dessinable a toujours un TileSystem.

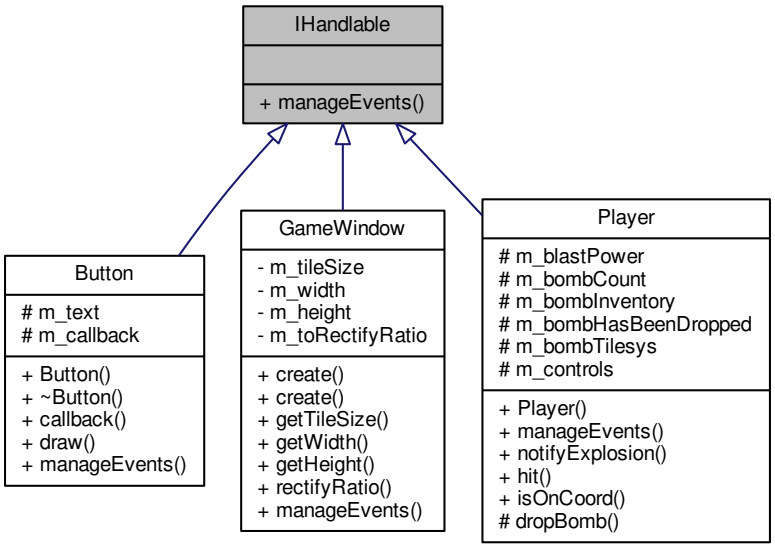
La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :
— src/IDrawable.h
— src/IDrawable.cpp

4.8 Référence de la classe IHandlable

Interface implémentée par chaque classe qui a des évènements individuels à gérer.

`#include <IHandlable.h>`

Graphe d'héritage de IHandlable :



Graphe de collaboration de IHandlable :

Fonctions membres publiques

— virtual void manageEvents (sf : :Event &event, void ∗args=NULL)=0
contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction des évènements qui peuvent lui être liés

4.8.1 Description détaillée

Interface implémentée par chaque classe qui a des évènements individuels à gérer.

4.8.2 Documentation des fonctions membres

4.8.2.1 virtual void IHandlable : :manageEvents (sf : :Event & *event*, void * *args* = NULL) [pure virtual]

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction des évènements qui peuvent lui être liés

Paramètres

event	évènement utilisateur
args	éventuels arguments dont on a besoin

Implémenté dans GameWindow, Player, et Button.

La documentation de cette classe a été générée à partir du fichier suivant :

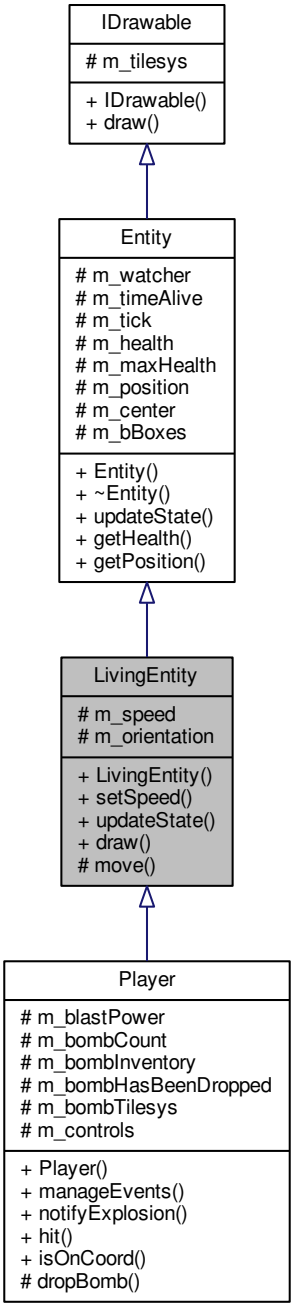
— src/IHandlable.h

4.9 Référence de la classe LivingEntity

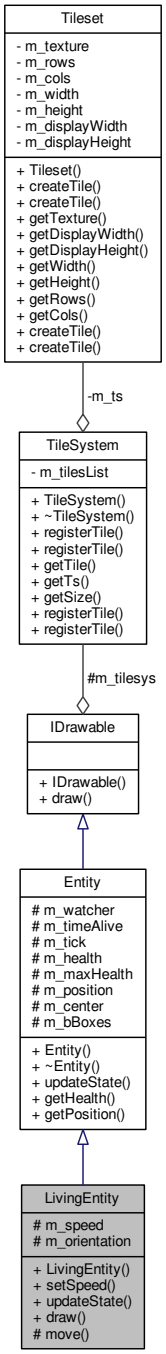
une entité vivante peut se mouvoir, et possède une orientation

```
#include <LivingEntity.h>
```

Graphe d'héritage de LivingEntity :



Graphe de collaboration de LivingEntity :



Fonctions membres publiques

- LivingEntity (TileSystem ∗tilesys, map< Orientation, sf : :IntRect > bBoxes, sf : :Vector2f center, sf : :Vector2f position, int health)
  crée une entité vivante
- void setSpeed (sf : :Vector2f speed)
  mutateur de m_speed
- void updateState (Controller ∗controller, sf : :Time &elapsed, Tilemap ∗world)

met à jour l'état de l'entité en fonction du temps écoulé

— void draw (GameWindow ∗window)
contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction de comment elle est affichée

Fonctions membres protégées

— void move (sf : :Vector2f potential, Tilemap ∗world)
tente le déplacement de l'entité

Attributs protégés

— sf : :Vector2f m_speed
vitesse actuelle de l'entité
— Orientation m_orientation
orientation de l'entité

4.9.1 Description détaillée

une entité vivante peut se mouvoir, et possède une orientation

4.9.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.9.2.1 LivingEntity : :LivingEntity (TileSystem ∗ *tilesys,* map< Orientation, sf : :IntRect > *bBoxes,* sf : :Vector2f *center,* sf : :Vector2f *position,* int *health*)

crée une entité vivante

Voir également

Entity : :Entity(TileSystem ∗tilesys, map<Orientation, sf : :IntRect> bBoxes, sf : :Vector2f center, sf : :Vector2f position, int health)

4.9.3 Documentation des fonctions membres

4.9.3.1 void LivingEntity : :draw (GameWindow ∗ *window*) [virtual]

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction de comment elle est affichée

Paramètres

window	fenêtre sur laquelle on dessine

Implémente IDrawable.

4.9.3.2 void LivingEntity : :move (sf : :Vector2f *potential,* Tilemap ∗ *world*) [protected]

tente le déplacement de l'entité

Paramètres

potential	le vecteur de déplacement qu'on espère réaliser
world	le monde dans lequel évolue l'entité (pour gérer les collisions)

4.9.3.3 void LivingEntity : :setSpeed (sf : :Vector2f *speed*)

mutateur de m_speed

Paramètres

speed	nouvelle valeur de m_speed

4.9.3.4 void LivingEntity : :updateState (Controller ∗ *controller,* sf : :Time & *elapsed,* Tilemap ∗ *world*) [virtual]

met à jour l'état de l'entité en fonction du temps écoulé

Paramètres

controller	contrôleur à notifier si besoin
elapsed	temps écoulé
world	le monde dans lequel évolue l'entité

Implémente Entity.

4.9.4 Documentation des données membres

4.9.4.1 Orientation LivingEntity : :m_orientation [protected]

orientation de l'entité

4.9.4.2 sf : :Vector2f LivingEntity : :m_speed [protected]

vitesse actuelle de l'entité

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

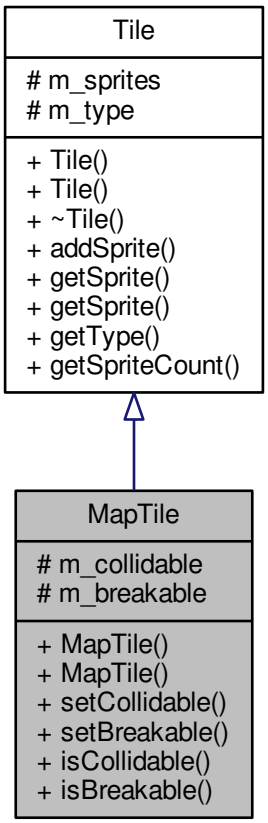
— src/LivingEntity.h
— src/LivingEntity.cpp

4.10 Référence de la classe MapTile

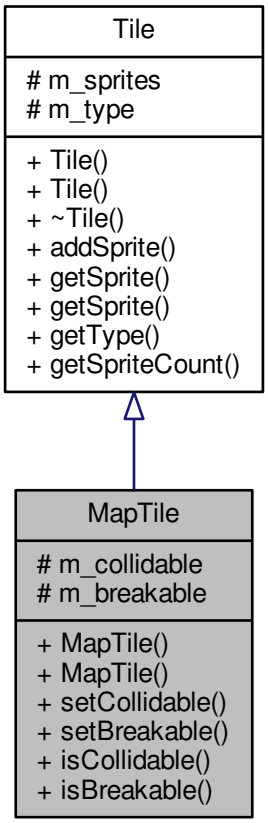
Stocke les données relatives à un Tile de Tilemap.

```
#include <MapTile.h>
```

Graphe d'héritage de MapTile :



Graphe de collaboration de MapTile :



Fonctions membres publiques

- MapTile (sf : :Sprite &s, TileType type=TileType : :DEFAULT)
  crée un MapTile avec un premier sf : :Sprite
- MapTile (TileType type=TileType : :DEFAULT)
  crée un MapTile sans sf : :Sprite
- void setCollidable (bool c)
  mutateur de m_collidable
- void setBreakable (bool b)
  mutateur de m_breakable
- bool isCollidable ()
  accesseur de m_collidable
- bool isBreakable ()
  accesseur de m_breakable

Attributs protégés

- bool m_collidable
  vrai si le Tile est physique
- bool m_breakable
  vrai si le Tile est cassable

4.10.1 Description détaillée

Stocke les données relatives à un Tile de Tilemap.

4.10.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.10.2.1 MapTile : :MapTile (sf : :Sprite & *s,* TileType *type* = TileType::DEFAULT)

crée un MapTile avec un premier sf : :Sprite

Paramètres

s	premier sf : :Sprite du MapTile
type	le type de tile

4.10.2.2 MapTile : :MapTile (TileType *type* = TileType::DEFAULT)

crée un MapTile sans sf : :Sprite

Paramètres

type	le type de tile

4.10.3 Documentation des fonctions membres

4.10.3.1 bool MapTile : :isBreakable ( )

accesseur de m_breakable

Renvoie

m_breakable

4.10.3.2 bool MapTile : :isCollidable ( )

accesseur de m_collidable

Renvoie

m_collidable

4.10.3.3 void MapTile : :setBreakable (bool *b*)

mutateur de m_breakable

Paramètres

b	nouvelle valeur de m_breakable

4.10.3.4 void MapTile : :setCollidable (bool *c*)

mutateur de m_collidable

Paramètres

c	nouvelle valeur de m_collidable

4.10.4 Documentation des données membres

4.10.4.1 bool MapTile : :m_breakable [protected]

vrai si le Tile est cassable

4.10.4.2 bool MapTile : :m_collidable [protected]

vrai si le Tile est physique

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

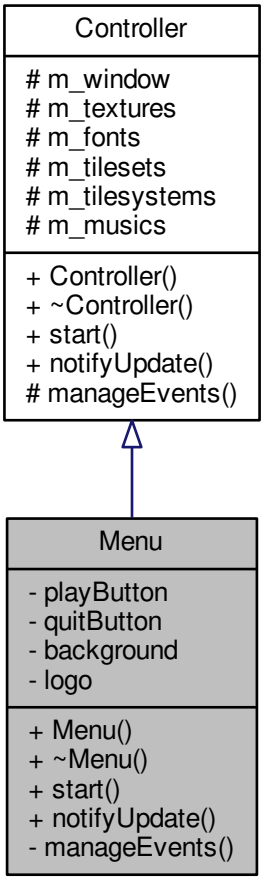
— src/MapTile.h
— src/MapTile.cpp

4.11 Référence de la classe Menu

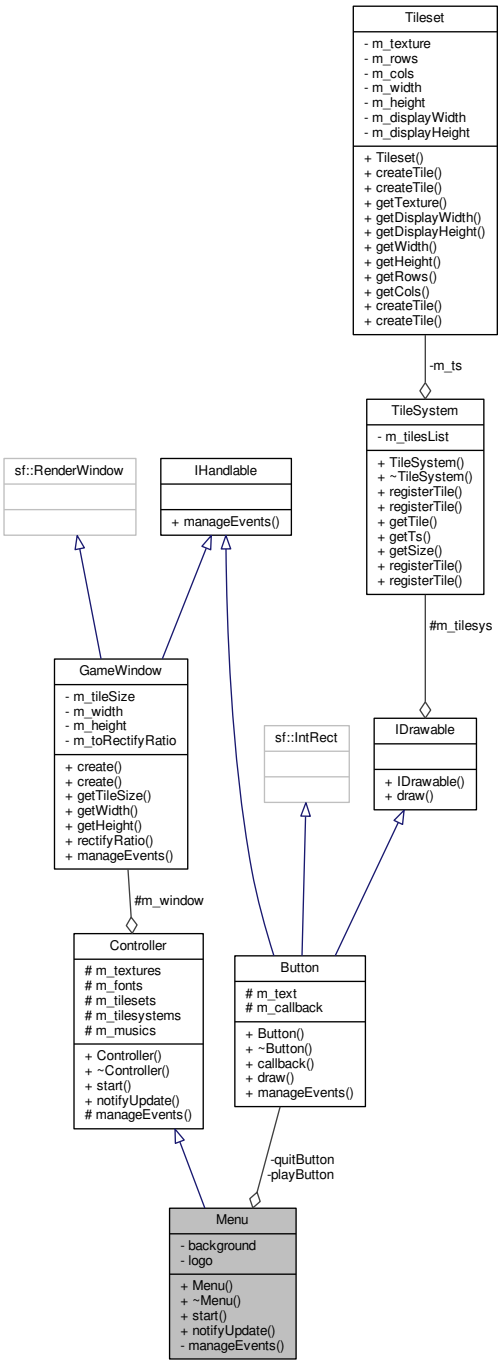
contrôleur qui gère le menu principal

```
#include <Menu.h>
```

Graphe d'héritage de Menu :



Graphe de collaboration de Menu :



Fonctions membres publiques

- Menu (GameWindow ∗window)
  crée un contrôleur de menu
- virtual ∼Menu ()
  met fin au contrôleur du menu
- void start ()
  méthode principale qui gère la vie du menu

— void notifyUpdate ()
indique au controlleur qu'un changement d'état d'un de ses composants nécessite de rafraîchir d'autres composants

Fonctions membres privées

— void manageEvents ()
appelé durant la boucle principale

Attributs privés

— Button ∗ playButton
bouton Jouer
— Button ∗ quitButton
bouton quitter
— sf : :Sprite background
image d'arrière plan
— sf : :Sprite logo
logo du jeu

Membres hérités additionnels

4.11.1 Description détaillée

contrôleur qui gère le menu principal

4.11.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.11.2.1 Menu : :Menu (GameWindow ∗ *window*)

crée un contrôleur de menu

Voir également

Controller : :Controller(GameWindow ∗window)

4.11.2.2 Menu : :∼Menu ( ) [virtual]

met fin au contrôleur du menu

Voir également

Controller : :∼Controller()

4.11.3 Documentation des fonctions membres

4.11.3.1 void Menu : :manageEvents ( ) [private], [virtual]

appelé durant la boucle principale

La gestion des évènements du menu comprend la vérification du clic.

Implémente Controller.

4.11.3.2 void Menu : :notifyUpdate ( ) [virtual]

indique au controlleur qu'un changement d'état d'un de ses composants nécessite de rafraîchir d'autres composants

Implémente Controller.

4.11.3.3 void Menu : :start ( ) [virtual]

méthode principale qui gère la vie du menu

Voir également

void Controller : :start()

Implémente Controller.

4.11.4 Documentation des données membres

4.11.4.1 sf : :Sprite Menu : :background [private]

image d'arrière plan

4.11.4.2 sf : :Sprite Menu : :logo [private]

logo du jeu

4.11.4.3 Button* Menu : :playButton [private]

bouton Jouer

4.11.4.4 Button* Menu : :quitButton [private]

bouton quitter

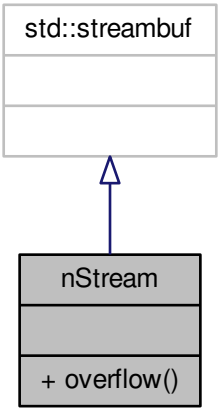
La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

- src/Menu.h
- src/Menu.cpp

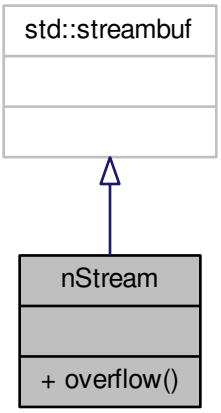
4.12 Référence de la structure nStream

une structure qui décrit un stream buffer nul (équivalent en C++ du /dev/null sur les systèmes ∗nix)

Graphe d'héritage de nStream :



Graphe de collaboration de nStream :



Fonctions membres publiques

— void overflow (char c)
fonction d'overflow, ne fait rien car on a un tampon nul

4.12.1 Description détaillée

une structure qui décrit un stream buffer nul (équivalent en C++ du /dev/null sur les systèmes ∗nix)

4.12.2 Documentation des fonctions membres

4.12.2.1 void nStream : :overflow (char *c*) [inline]

fonction d'overflow, ne fait rien car on a un tampon nul

Paramètres

c	Regarde-moi dans les yeux. Regarde-moi. On s'en branle, c'est pas important !

La documentation de cette structure a été générée à partir du fichier suivant :

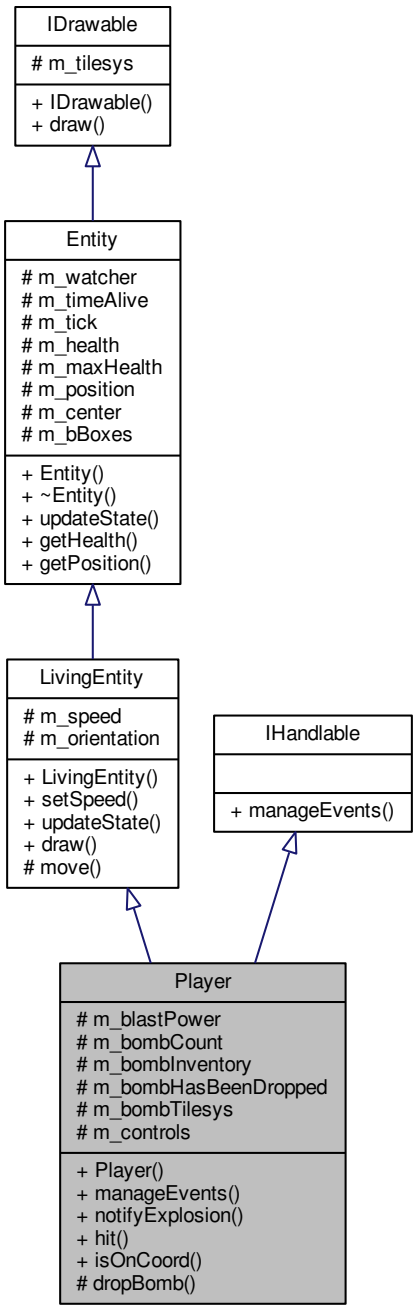
— src/main.cpp

4.13 Référence de la classe Player

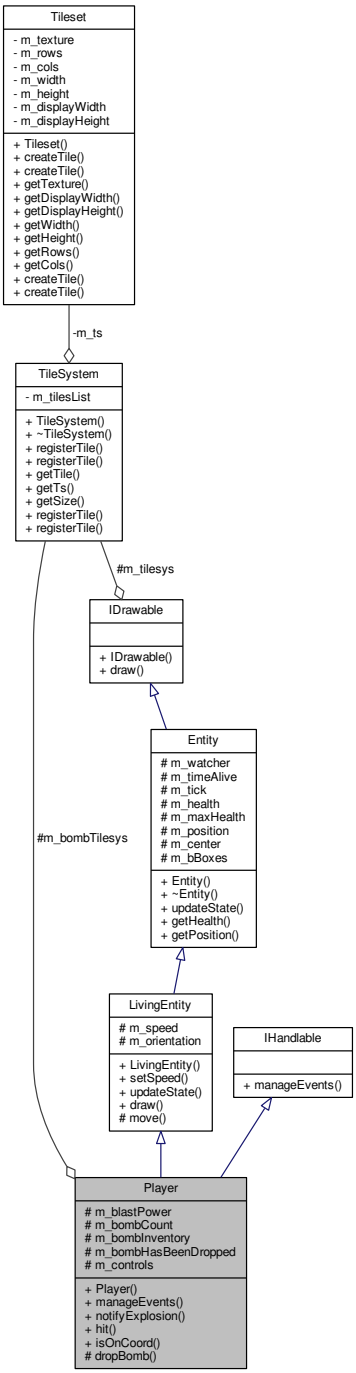
un joueur est une entité vivante controlable

```
#include <Player.h>
```

Graphe d'héritage de Player :



Graphe de collaboration de Player :



Fonctions membres publiques

— Player (TileSystem ∗tilesys, map< Orientation, sf : :IntRect > bBoxes, sf : :Vector2f center, sf : :Vector2f position, int health, vector< sf : :Keyboard : :Key > controls, TileSystem ∗bombTilesys)
crée un joueur

— void manageEvents (sf : :Event &event, void ∗args=NULL)
contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction des évènements qui peuvent lui être liés

- void notifyExplosion ()
  doit être appelé par la bombe d'un joueur quand elle explose, pour notifier ce dernier qu'elle a explosée
- void hit ()
  fait prendre un point de dégat au joueur
- bool isOnCoord (unsigned int i, unsigned int j, Tilemap ∗world)
  vérifie si le joueur touche la coordonnée donnée

Fonctions membres protégées

- void dropBomb (sf : :Vector2f pos, vector< Entity ∗ > ∗list)
  crée une bombe aux coordonnées indiquées, si possible

Attributs protégés

- unsigned int m_blastPower
  La puissance des bombes que pose le joueur.
- unsigned int m_bombCount
  Le nombre de bombes qu'un joueur peut poser simultanément.
- unsigned int m_bombInventory
  Le nombre de bombes que le joueur peut encore poser.
- bool m_bombHasBeenDropped
  boolean permettant d'éviter que plusieurs bombes soient posées par un même appui sur la touche de drop
- TileSystem ∗ m_bombTilesys
  le TileSystem des bombes que le joueur pose
- vector< sf : :Keyboard : :Key > m_controls
  Les contrôles du joueur, dans l'ordre : Haut, Droite, Bas, Gauche, Poser bombe.

4.13.1 Description détaillée

un joueur est une entité vivante controlable

4.13.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.13.2.1 Player : :Player (TileSystem ∗ *tilesys,* map< Orientation, sf : :IntRect > *bBoxes,* sf : :Vector2f *center,* sf : :Vector2f *position,* int *health,* vector< sf : :Keyboard : :Key > *controls,* TileSystem ∗ *bombTilesys*)

crée un joueur

Voir également

LivingEntity : :LivingEntity(TileSystem ∗tilesys, map<Orientation, sf : :IntRect> bBoxes, sf : :Vector2f center, sf : :Vector2f position, int health)

4.13.3 Documentation des fonctions membres

4.13.3.1 void Player : :dropBomb (sf : :Vector2f *pos,* vector< Entity ∗ > ∗ *list*) [protected]

crée une bombe aux coordonnées indiquées, si possible

Paramètres

pos	position sur la map où larguer la bombe
list	registre d'entités sur lequel inscrire la bombe

4.13.3.2 void Player : :hit ( )

fait prendre un point de dégat au joueur

4.13.3.3 bool Player : :isOnCoord (unsigned int *i,* unsigned int *j,* Tilemap ∗ *world*)

vérifie si le joueur touche la coordonnée donnée

Paramètres

i	abscisse
j	ordonnée

Renvoie

vrai si le joueur touche

4.13.3.4 void Player : :manageEvents (sf : :Event & *event,* void ∗ *args* = NULL) [virtual]

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction des évènements qui peuvent lui être liés

Paramètres

event	évènement utilisateur
args	éventuels arguments dont on a besoin

Implémente IHandlable.

4.13.3.5 void Player : :notifyExplosion ( )

doit être appelé par la bombe d'un joueur quand elle explose, pour notifier ce dernier qu'elle a explosée

4.13.4 Documentation des données membres

4.13.4.1 unsigned int Player : :m_blastPower [protected]

La puissance des bombes que pose le joueur.

4.13.4.2 unsigned int Player : :m_bombCount [protected]

Le nombre de bombes qu'un joueur peut poser simultanément.

4.13.4.3 bool Player : :m_bombHasBeenDropped [protected]

boolean permettant d'éviter que plusieurs bombes soient posées par un même appui sur la touche de drop

4.13.4.4 unsigned int Player : :m_bombInventory [protected]

Le nombre de bombes que le joueur peut encore poser.

4.13.4.5 TileSystem* Player : :m_bombTilesys [protected]

le TileSystem des bombes que le joueur pose

4.13.4.6 vector<sf : :Keyboard : :Key> Player : :m_controls [protected]

Les contrôles du joueur, dans l'ordre : Haut, Droite, Bas, Gauche, Poser bombe.

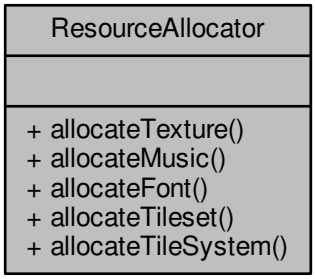
La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :
- src/Player.h
- src/Player.cpp

4.14 Référence de la classe ResourceAllocator

classe statique chargée de fournir des fonctions d'allocation de ressource

`#include <ResourceAllocator.h>`

Graphe de collaboration de ResourceAllocator :



Fonctions membres publiques statiques

- static void allocateTexture (map< string, sf : :Texture * > &m, const string index, const string path)
  indexe une texture
- static void allocateMusic (map< string, sf : :Music * > &m, const string index, const string path, bool isLoop=false)
  indexe une musique
- static void allocateFont (map< string, sf : :Font * > &m, const string index, const string path)
  indexe une fonte
- static void allocateTileset (map< string, Tileset * > &m, const string index, Tileset *t)
  indexe un Tileset
- static void allocateTileSystem (map< string, TileSystem * > &m, const string index, Tileset *t)
  indexe un TileSystem

4.14.1 Description détaillée

classe statique chargée de fournir des fonctions d'allocation de ressource

4.14.2 Documentation des fonctions membres

4.14.2.1 void ResourceAllocator : :allocateFont (map< string, sf : :Font * > & *m,* const string *index,* const string *path*) [static]

indexe une fonte

Paramètres

m	liste référencée qui stockera la ressource
index	nom de la ressource
path	chemin d'accès de la ressource sur le disque

4.14.2.2 void ResourceAllocator : :allocateMusic (map< string, sf : :Music * > & *m,* const string *index,* const string *path,* bool *isLoop* = false) [static]

indexe une musique

Paramètres

m	liste référencée qui stockera la ressource
index	nom de la ressource
path	chemin d'accès de la ressource sur le disque
isLoop	vrai si la musique se joue en boucle

4.14.2.3 void ResourceAllocator : :allocateTexture (map< string, sf : :Texture * > & *m,* const string *index,* const string *path*) [static]

indexe une texture

Paramètres

m	liste référencée qui stockera la ressource
index	nom de la ressource
path	chemin d'accès de la ressource sur le disque

4.14.2.4 void ResourceAllocator : :allocateTileset (map< string, Tileset * > & *m*, const string *index*, Tileset * *t*) [static]

indexe un Tileset

Paramètres

m	liste référencée qui stockera la ressource
index	nom de la ressource
t	Tileset à indexer

4.14.2.5 void ResourceAllocator : :allocateTileSystem (map< string, TileSystem * > & *m*, const string *index*, Tileset * *t*) [static]

indexe un TileSystem

Paramètres

m	liste référencée qui stockera la ressource
index	nom de la ressource
t	Tileset que le TileSystem utilisera

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

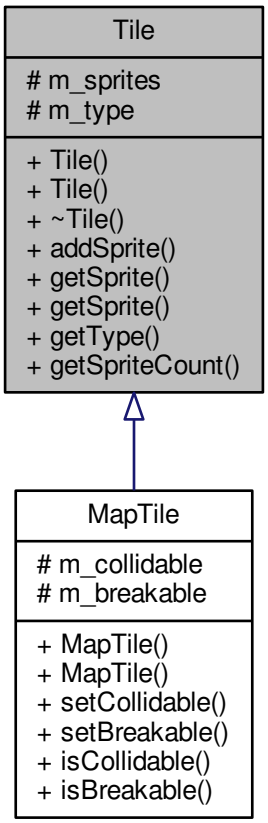
- src/ResourceAllocator.h
- src/ResourceAllocator.cpp

4.15 Référence de la classe Tile

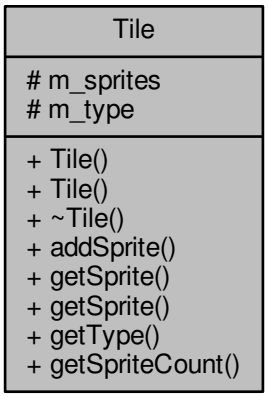
un tuile est une brique élémentaire de tout bon jeu 2D de base

```
#include <Tile.h>
```

Graphe d'héritage de Tile :



Graphe de collaboration de Tile :



Fonctions membres publiques

- Tile (sf : :Sprite &s, TileType type=TileType : :DEFAULT)
  crée une tuile avec un premier sprite
- Tile (TileType type=TileType : :DEFAULT)
  crée une tuile sans aucun sprite
- virtual ∼Tile ()
  détruit la tuile
- void addSprite (sf : :Sprite &s)
  ajoute un nouveau sprite à la tuile
- sf : :Sprite ∗ getSprite (float x, float y)
  récupère le premier sprite du tableau de sprites aux coordonnées données (utile pour les tuiles mono-sprite)
- sf : :Sprite ∗ getSprite (unsigned int index, float x, float y)
  récupère le sprite d'indice donné du tableau de sprites aux coordonnées données (utile pour les tuiles multi-sprite)
- TileType getType ()
  accesseur de m_type
- int getSpriteCount ()
  retourne le nombre de sprites dans la tuile

Attributs protégés

- vector< sf : :Sprite ∗ > m_sprites
  le ou les sprite(s) de la tuile (une tuile peut-être mono ou multi-sprite)
- TileType m_type
  le type de tuile

4.15.1 Description détaillée

un tuile est une brique élémentaire de tout bon jeu 2D de base

4.15.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.15.2.1 Tile : :Tile (sf : :Sprite & *s*, TileType *type* = TileType::DEFAULT)

crée une tuile avec un premier sprite

Une tuile ne devrait pas être créée directement. Au lieu de ça il faut idéalement utiliser T ∗Tileset : :createTile(int i, int j).

Paramètres

s	le sprite à ajouter

4.15.2.2 Tile : :Tile (TileType *type* = TileType::DEFAULT)

crée une tuile sans aucun sprite

Une tuile ne devrait pas être créée directement. Au lieu de ça il faut idéalement utiliser T ∗Tileset : :create↩ Tile(vector<int> i, vector<int> j).

4.15.2.3 Tile : :∼Tile ( ) [virtual]

détruit la tuile

Il désallouera tout le tableau de sprites, soyez donc EXTRÊMEMENT prudent, n'oubliez pas que quand vous ajoutez un sprite à une tuile, il doit être utilisé uniquement dans cette tuile !

4.15.3 Documentation des fonctions membres

4.15.3.1 void Tile : :addSprite (sf : :Sprite & *s*)

ajoute un nouveau sprite à la tuile

Paramètres

s	le sprite qui sera ajouté

4.15.3.2 sf : :Sprite ∗ Tile : :getSprite (float *x,* float *y*)

récupère le premier sprite du tableau de sprites aux coordonnées données (utile pour les tuiles mono-sprite)

Attention : les coordonnées dépendent du sprite référencé par le pointeur retourné. De ce fait, appeler deux fois de suite cette méthode avec différentes coordonnées rendra le premier appel inutile. N'oubliez pas ceci si vous obtenez des résultats inattendus, par exemple si vous dessinez le même sprite un trouzillion de fois au même endroit !

Paramètres

x	abscisse où le sprite sera dessiné
y	ordonnée où le sprite sera dessiné

Renvoie

le sprite à dessiner

4.15.3.3 sf : :Sprite ∗ Tile : :getSprite (unsigned int *index,* float *x,* float *y*)

récupère le sprite d'indice donné du tableau de sprites aux coordonnées données (utile pour les tuiles multi-sprite)

Attention : les coordonnées dépendent du sprite référencé par le pointeur retourné. De ce fait, appeler deux fois de suite cette méthode avec différentes coordonnées rendra le premier appel inutile. N'oubliez pas ceci si vous obtenez des résultats inattendus, par exemple si vous dessinez le même sprite un trouzillion de fois au même endroit !

Paramètres

index	l'indice du sprite à récupérer
x	abscisse où le sprite sera dessiné
y	ordonnée où le sprite sera dessiné

Renvoie

le sprite à dessiner

4.15.3.4 int Tile : :getSpriteCount ( )

retourne le nombre de sprites dans la tuile

Renvoie

taille de m_sprites

4.15.3.5 TileType Tile : :getType ( )

accesseur de m_type

Renvoie

m_type

4.15.4 Documentation des données membres

4.15.4.1 vector<sf : :Sprite*> Tile : :m_sprites [protected]

le ou les sprite(s) de la tuile (une tuile peut-être mono ou multi-sprite)

4.15.4.2 TileType Tile : :m_type [protected]

le type de tuile

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

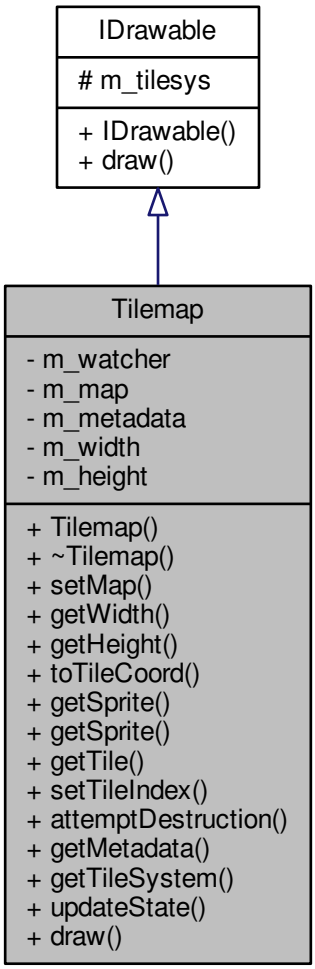
- src/Tile.h
- src/Tile.cpp

4.16 Référence de la classe Tilemap

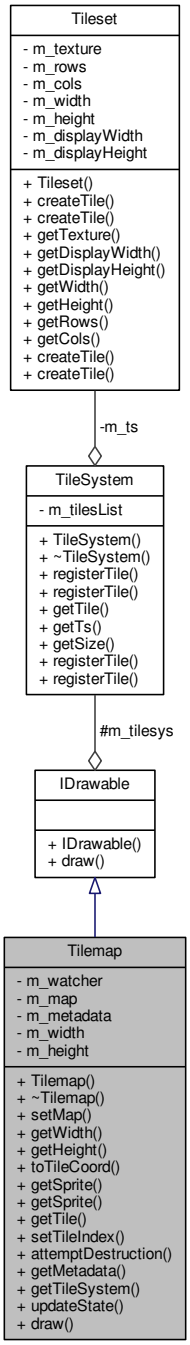
une carte est une grille de tuiles qui peut être dessinée

```
#include <Tilemap.h>
```

Graphe d'héritage de Tilemap :



Graphe de collaboration de Tilemap :



Fonctions membres publiques

- Tilemap (TileSystem *tilesys, int width, int height)
  crée une carte vide avec une largeur et une hauteur définies
- virtual ~Tilemap ()
- void setMap (const vector< vector< unsigned int >> &map)
  mutateur de m_map
- int getWidth ()

accesseur de m_width
- int getHeight ()
  accesseur de m_height
- sf : :Vector2i toTileCoord (sf : :Vector2f c)
- sf : :Sprite * getSprite (int i, int j)
  récupère le premier sprite de la tuile aux coordonnées données
- sf : :Sprite * getSprite (unsigned int index, int i, int j)
  récupère le sprite d'indice donnée de la tuile aux coordonnées données
- Tile * getTile (unsigned int i, unsigned int j)
  récupère la tuile aux coordonnées données
- void setTileIndex (unsigned int index, unsigned int i, unsigned int j, int metadata=-1)
  modifie l'index du Tile aux coordonnées données
- void attemptDestruction (unsigned int i, unsigned int j)
  tente la destruction d'un tile (si destructible, modifie son index en l'id suivant)
- int getMetadata (unsigned int i, unsigned int j)
  récupère les méta-données aux coordonnées données
- TileSystem * getTileSystem ()
  accesseur de m_tilesys
- virtual void updateState (sf : :Time &elapsed)
  met à jour la carte selon le temps écoulé
- void draw (GameWindow *)
  contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction de comment elle est affichée

Attributs privés

- sf : :Clock m_watcher
  contrôle des Tile animés
- vector< vector< unsigned int > > m_map
  carte d'indices (0 est un indice spécial signifiant pas de tuile, n'importe quel autre entier naturel doit correspondre à un indice de tuile dans m_tilesys)
- vector< vector< int > > m_metadata
  meta-données de chaque tuile (doit faire la même taille que m_map)
- int m_width
  largeur de m_map
- int m_height
  hauteur de m_map

Membres hérités additionnels

4.16.1 Description détaillée

une carte est une grille de tuiles qui peut être dessinée

4.16.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.16.2.1 Tilemap : :Tilemap (TileSystem * *tilesys*, int *width*, int *height*)

crée une carte vide avec une largeur et une hauteur définies

Paramètres

tilesys	TileSystem utilisé par la carte
width	largeur initiale de la carte
height	hauteur initiale de la carte

4.16.2.2 Tilemap : :~Tilemap ( ) [virtual]

4.16.3 Documentation des fonctions membres

4.16.3.1 void Tilemap : :attemptDestruction (unsigned int *i*, unsigned int *j*)

tente la destruction d'un tile (si destructible, modifie son index en l'id suivant)

Paramètres

i	abscisse
j	ordonnée

4.16.3.2 void Tilemap : :draw (GameWindow * *window*) [virtual]

contrat de l'interface : une classe fille devra implémenter cette méthode en fonction de comment elle est affichée

Paramètres

window	fenêtre sur laquelle on dessine

Implémente IDrawable.

4.16.3.3 int Tilemap : :getHeight ( )

accesseur de m_height

Renvoie

m_height

4.16.3.4 int Tilemap : :getMetadata (unsigned int *i*, unsigned int *j*)

récupère les méta-données aux coordonnées données

Une tentative de récupération d'un Tile hors carte cause un comportement indéfini.

Paramètres

i	abscisse
j	ordonnée

4.16.3.5 sf : :Sprite * Tilemap : :getSprite (int *i*, int *j*)

récupère le premier sprite de la tuile aux coordonnées données

Paramètres

i	abscisse
j	ordonnée

4.16.3.6 sf : :Sprite ∗ Tilemap : :getSprite (unsigned int *index,* int *i,* int *j*)

récupère le sprite d'indice donnée de la tuile aux coordonnées données

Paramètres

index	indice du sprite
i	abscisse
j	ordonnée

4.16.3.7 Tile ∗ Tilemap : :getTile (unsigned int *i,* unsigned int *j*)

récupère la tuile aux coordonnées données

Paramètres

i	abscisse
j	ordonnée

4.16.3.8 TileSystem ∗ Tilemap : :getTileSystem ( )

accesseur de m_tilesys

Renvoie

m_tilesys

4.16.3.9 int Tilemap : :getWidth ( )

accesseur de m_width

Renvoie

m_width

4.16.3.10 void Tilemap : :setMap (const vector< vector< unsigned int >> & *map*)

mutateur de m_map

Cette méthode n'insérera pas de lignes plus larges que m_width, et ommettra les dernières lignes si leur nombre dépasse m_height.

Paramètres

map	nouvelle valeur de m_map

4.16.3.11 void Tilemap : :setTileIndex (unsigned int *index,* unsigned int *i,* unsigned int *j,* int *metadata =* `-1`)

modifie l'index du Tile aux coordonnées données

Paramètres

index	nouvel index
i	abscisse
j	ordonnée
metadata	méta-données

4.16.3.12 sf : :Vector2i Tilemap : :toTileCoord (sf : :Vector2f *c*)

4.16.3.13 void Tilemap : :updateState (sf : :Time & *elapsed*) `[virtual]`

met à jour la carte selon le temps écoulé

Paramètres

controller	contrôleur appelant
elapsed	temps écoulé

4.16.4 Documentation des données membres

4.16.4.1 int Tilemap : :m_height `[private]`

hauteur de m_map

4.16.4.2 vector<vector<unsigned int> > Tilemap : :m_map `[private]`

carte d'indices (0 est un indice spécial signifiant pas de tuile, n'importe quel autre entier naturel doit correspondre à un indice de tuile dans m_tilesys)

4.16.4.3 vector<vector<int> > Tilemap : :m_metadata `[private]`

meta-données de chaque tuile (doit faire la même taille que m_map)

4.16.4.4 sf : :Clock Tilemap : :m_watcher [private]

contrôle des Tile animés

4.16.4.5 int Tilemap : :m_width [private]

largeur de m_map

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

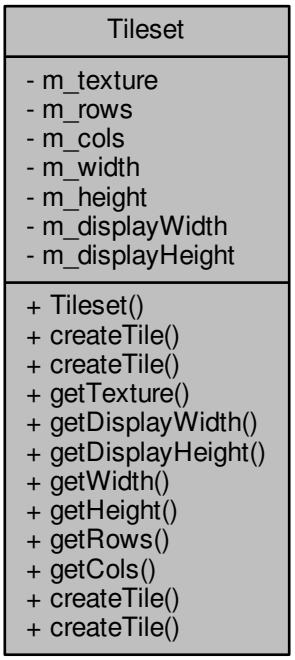
— src/Tilemap.h
— src/Tilemap.cpp

4.17 Référence de la classe Tileset

un set de tuiles stocke des informations brutes à propos d'une texture de tuiles

```
#include <Tileset.h>
```

Graphe de collaboration de Tileset :



Fonctions membres publiques

- Tileset (const sf : :Texture *tex, int rows, int cols, int width, int height, int displayWidth, int displayHeight)
  crée un set de tuiles avec les paramètres donnés
- template<typename T = Tile>
  T * createTile (int i, int j, TileType ty=TileType : :DEFAULT, bool c=false, bool b=false)
  crée une tuile avec seulement un sprite dedans
- template<typename T = Tile>
  T * createTile (vector< int > i, vector< int > j, TileType ty=TileType : :DEFAULT, bool c=false, bool b=false)
  crée une tuile avec de multiples sprites dedans
- const sf : :Texture * getTexture ()
  accesseur de m_texture
- int getDisplayWidth ()
  accesseur de m_displayWidth
- int getDisplayHeight ()
  accesseur de m_displayHeight
- int getWidth ()
  accesseur de m_width
- int getHeight ()
  accesseur de m_height
- int getRows ()
  accesseur de m_rows
- int getCols ()
  accesseur de m_cols
- template<>
  MapTile * createTile (int i, int j, TileType ty, bool c, bool b)
- template<>
  MapTile * createTile (vector< int > i, vector< int > j, TileType ty, bool c, bool b)

Attributs privés

- const sf : :Texture * m_texture
  la texture du set de tuiles
- int m_rows
  nombre de lignes dans la texture
- int m_cols
  nombre de colonnes dans la texture
- int m_width
  largeur d'une tuile dans la texture
- int m_height
  hauteur d'une tuile dans la texture
- int m_displayWidth
  largeur d'affichage d'une tuile
- int m_displayHeight
  hauteur d'affichage d'une tuile

4.17.1 Description détaillée

un set de tuiles stocke des informations brutes à propos d'une texture de tuiles

4.17.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.17.2.1 Tileset : :Tileset (const sf : :Texture * *tex*, int *rows*, int *cols*, int *width*, int *height*, int *displayWidth*, int *displayHeight*)

crée un set de tuiles avec les paramètres donnés

Paramètres

tex	texture à utiliser
rows	nombre de lignes
cols	nombre de colonnes
width	largeur d'une tuile
height	hauteur d'une tuile
displayWidth	largeur d'affichage d'une tuile
displayHeight	hauteur d'affichage d'une tuile

4.17.3 Documentation des fonctions membres

4.17.3.1 template<> MapTile* Tileset : :createTile (int *i*, int *j*, TileType *ty*, bool *c*, bool *b*)

4.17.3.2 template<> MapTile* Tileset : :createTile (vector< int > *i*, vector< int > *j*, TileType *ty*, bool *c*, bool *b*)

4.17.3.3 template<typename T = Tile> T* Tileset : :createTile (int *i*, int *j*, TileType *ty* = TileType::DEFAULT, bool *c* = `false`, bool *b* = `false`) `[inline]`

crée une tuile avec seulement un sprite dedans

Paramètres

i	abscisse (en termes de colonnes de tuiles)
j	ordonnée (en termes de colonnes de tuiles)
ty	le type de tuile
c	vrai si la tuile est physique (n'aura aucun effet si on ne crée pas une tuile MapTile)
b	vrai si la tuile est destructible (n'aura aucun effet si on ne crée pas une tuile MapTile)

4.17.3.4 template<typename T = Tile> T* Tileset : :createTile (vector< int > *i*, vector< int > *j*, TileType *ty* = TileType::DEFAULT, bool *c* = `false`, bool *b* = `false`) `[inline]`

crée une tuile avec de multiples sprites dedans

Paramètres

i	abscisses (en termes de colonnes de tuiles)
j	ordonnées (en termes de colonnes de tuiles)
ty	le type de tuile
c	vrai si la tuile est physique (n'aura aucun effet si on ne crée pas une tuile MapTile)
b	vrai si la tuile est destructible (n'aura aucun effet si on ne crée pas une tuile MapTile)

4.17.3.5 int Tileset : :getCols ( )

accesseur de m_cols

Renvoie

m_cols

4.17.3.6 int Tileset : :getDisplayHeight ( )

accesseur de m_displayHeight

Renvoie

m_displayHeight

4.17.3.7 int Tileset : :getDisplayWidth ( )

accesseur de m_displayWidth

Renvoie

m_displayWidth

4.17.3.8 int Tileset : :getHeight ( )

accesseur de m_height

Renvoie

m_height

4.17.3.9 int Tileset : :getRows ( )

accesseur de m_rows

Renvoie

m_rows

4.17.3.10 const sf : :Texture * Tileset : :getTexture ( )

accesseur de m_texture

Renvoie

m_texture

4.17.3.11 int Tileset : :getWidth ( )

accesseur de m_width

Renvoie

m_width

4.17.4 Documentation des données membres

4.17.4.1 int Tileset : :m_cols [private]

nombre de colonnes dans la texture

4.17.4.2 int Tileset : :m_displayHeight [private]

hauteur d'affichage d'une tuile

4.17.4.3 int Tileset : :m_displayWidth [private]

largeur d'affichage d'une tuile

4.17.4.4 int Tileset : :m_height [private]

hauteur d'une tuile dans la texture

4.17.4.5 int Tileset : :m_rows [private]

nombre de lignes dans la texture

4.17.4.6 const sf : :Texture* Tileset : :m_texture [private]

la texture du set de tuiles

4.17.4.7 int Tileset : :m_width [private]

largeur d'une tuile dans la texture

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :

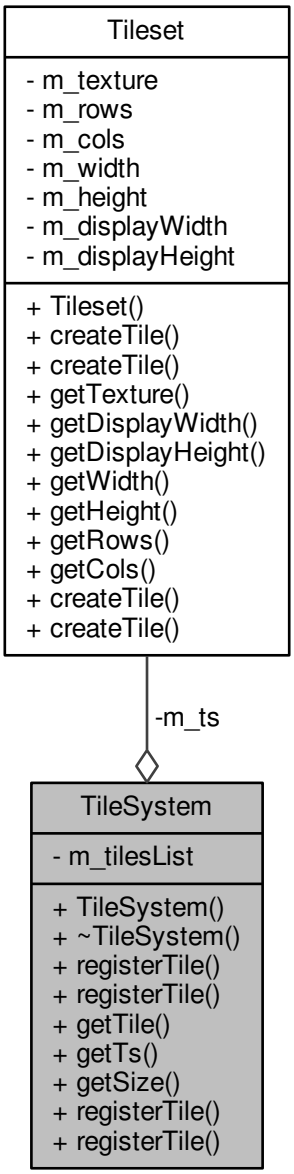
- src/Tileset.h
- src/Tileset.cpp

4.18 Référence de la classe TileSystem

un système de tuiles lie les données brutes d'un Tileset avec tous les Tile extraits de ce Tileset

`#include <TileSystem.h>`

Graphe de collaboration de TileSystem :



Fonctions membres publiques

— TileSystem (Tileset *ts)

crée un système de tuiles

- virtual ~TileSystem ()
  détruit le système de tuiles
- template<typename T = Tile>
  void registerTile (unsigned int index, int i, int j, TileType ty=TileType : :DEFAULT, bool c=NULL, bool b=NULL)
  indexe un Tile mono-sprite
- template<typename T = Tile>
  void registerTile (unsigned int index, vector< int > i, vector< int > j, TileType ty=TileType : :DEFAULT, bool c=NULL, bool b=NULL)
  indexe un Tile multi-sprite
- Tile * getTile (unsigned int index)
  retourne le Tile d'indice donné
- Tileset * getTs ()
  accesseur de m_ts
- int getSize ()
  nombre de Tile indexés
- template<>
  void registerTile (unsigned int index, int i, int j, TileType ty, bool c, bool b)
- template<>
  void registerTile (unsigned int index, vector< int > i, vector< int > j, TileType ty, bool c, bool b)

Attributs privés

- Tileset * m_ts
  Tileset utilisé par le système.
- map< unsigned int, Tile * > m_tilesList
  liste de toutes les tuiles déclarées

4.18.1 Description détaillée

un système de tuiles lie les données brutes d'un Tileset avec tous les Tile extraits de ce Tileset

4.18.2 Documentation des constructeurs et destructeur

4.18.2.1 TileSystem : :TileSystem (Tileset * *ts*)

crée un système de tuiles

Paramètres

ts	le Tileset à utiliser

4.18.2.2 TileSystem : :~TileSystem ( ) [virtual]

détruit le système de tuiles

Désallouera tous les Tiles.

4.18.3 Documentation des fonctions membres

4.18.3.1 int TileSystem : :getSize ( )

nombre de Tile indexés

Renvoie

taille de m_tilesList

4.18.3.2 Tile * TileSystem : :getTile (unsigned int *index*)

retourne le Tile d'indice donné

Paramètres

index	indice du Tile

Renvoie

pointeur sur le Tile

4.18.3.3 Tileset * TileSystem : :getTs ( )

accesseur de m_ts

Renvoie

m_ts

4.18.3.4 template<> void TileSystem : :registerTile (unsigned int *index*, int *i*, int *j*, TileType *ty*, bool *c*, bool *b*)

4.18.3.5 template<> void TileSystem : :registerTile (unsigned int *index*, vector< int > *i*, vector< int > *j*, TileType *ty*, bool *c*, bool *b*)

4.18.3.6 template<typename T = Tile> void TileSystem : :registerTile (unsigned int *index*, int *i*, int *j*, TileType *ty* = TileType::DEFAULT, bool *c* = NULL, bool *b* = NULL) [inline]

indexe un Tile mono-sprite

Paramètres

index	indice du Tile
i	abscisse du sprite dans le Tileset
j	ordonnée du sprite dans le Tileset
ty	le type de tuile
c	vrai si la tuile est physique (n'aura aucun effet si on ne crée pas une tuile MapTile)
b	vrai si la tuile est destructible (n'aura aucun effet si on ne crée pas une tuile MapTile)

4.18.3.7 template<typename T = Tile> void TileSystem : :registerTile (unsigned int *index*, vector< int > *i*, vector< int > *j*, TileType *ty* = TileType::DEFAULT, bool *c* = NULL, bool *b* = NULL) [inline]

indexe un Tile multi-sprite

Paramètres

index	indice du Tile
i	abscisses des sprites dans le Tileset
j	ordonnée des sprites dans le Tileset
ty	le type de tuile
c	vrai si la tuile est physique (n'aura aucun effet si on ne crée pas une tuile MapTile)
b	vrai si la tuile est destructible (n'aura aucun effet si on ne crée pas une tuile MapTile)

4.18.4 Documentation des données membres

4.18.4.1 map<unsigned int, Tile*> TileSystem : :m_tilesList [private]

liste de toutes les tuiles déclarées

4.18.4.2 Tileset* TileSystem : :m_ts [private]

Tileset utilisé par le système.

La documentation de cette classe a été générée à partir des fichiers suivants :
- src/TileSystem.h
- src/TileSystem.cpp

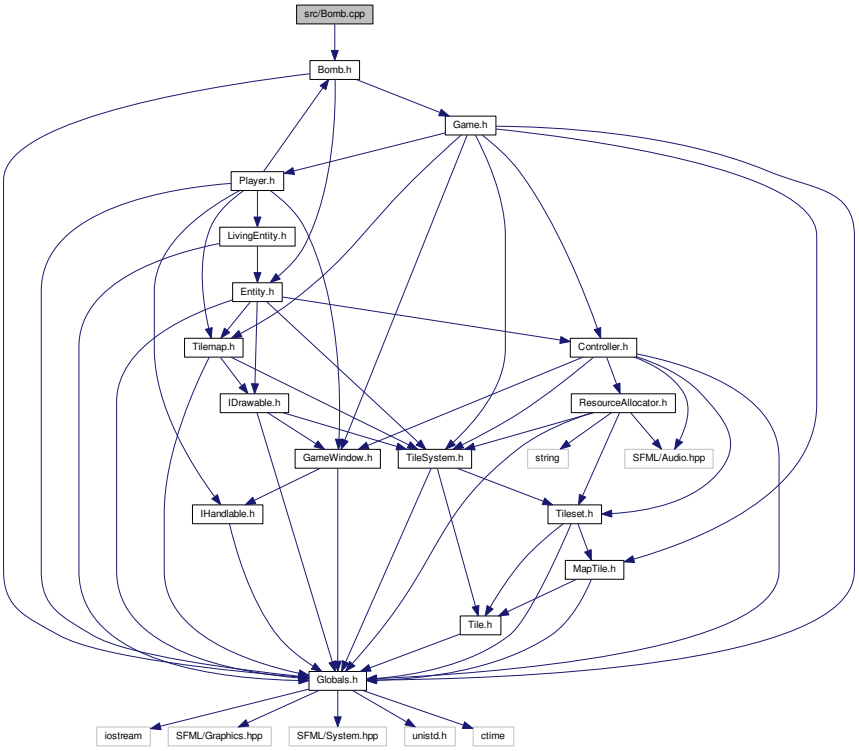
Chapitre 5

Documentation des fichiers

5.1 Référence du fichier src/Bomb.cpp

```
#include "Bomb.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de Bomb.cpp :

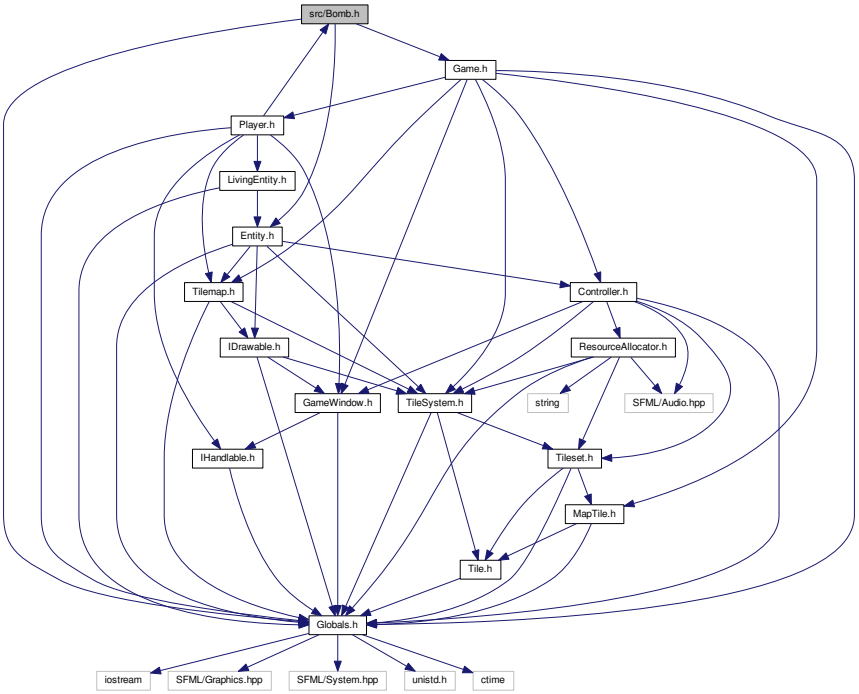


5.2 Référence du fichier src/Bomb.h

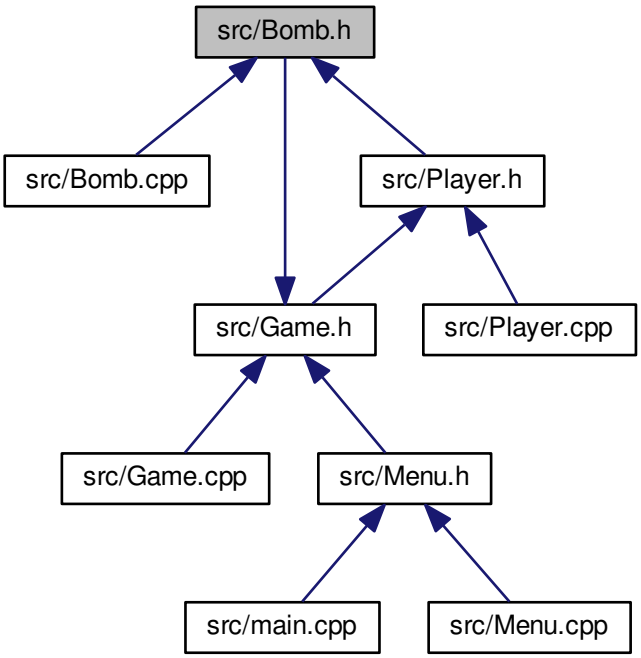
```
#include "Globals.h"
```

```
#include "Entity.h"
#include "Game.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de Bomb.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



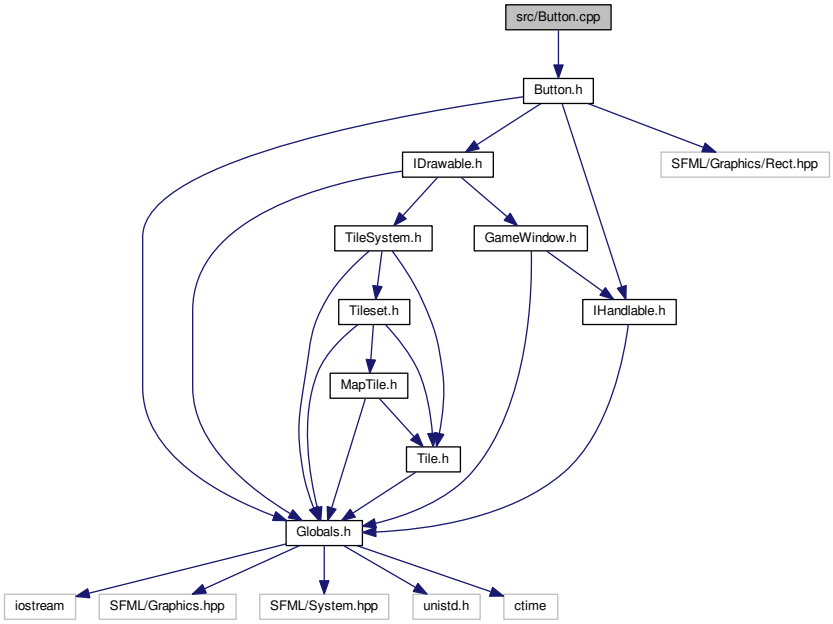
Classes

— class Bomb
Une bombe est l'élément central du jeu : elle explose les pierres et tue les joueurs.

5.3 Référence du fichier src/Button.cpp

```
#include "Button.h"
```

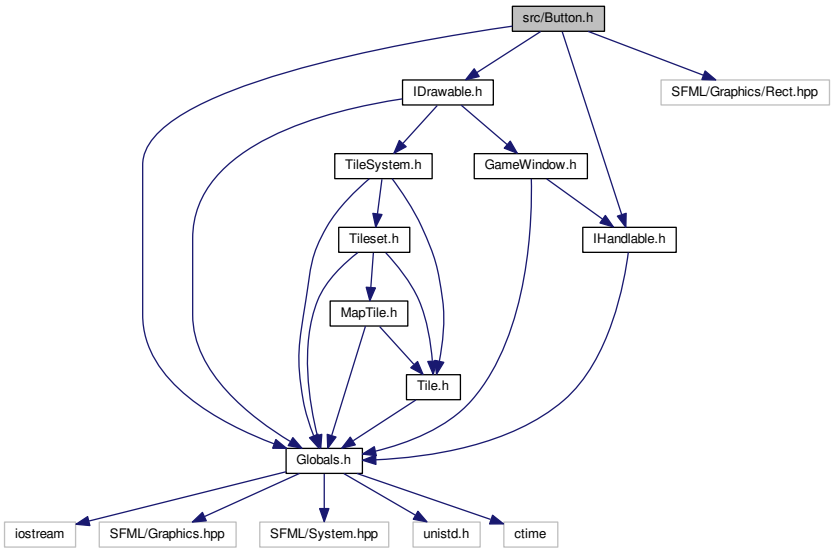
Graphe des dépendances par inclusion de Button.cpp :



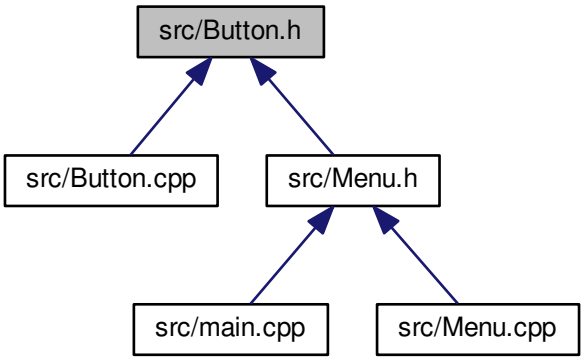
5.4 Référence du fichier src/Button.h

```
#include "Globals.h"
#include "IDrawable.h"
#include "IHandlable.h"
#include <SFML/Graphics/Rect.hpp>
```

Graphe des dépendances par inclusion de Button.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



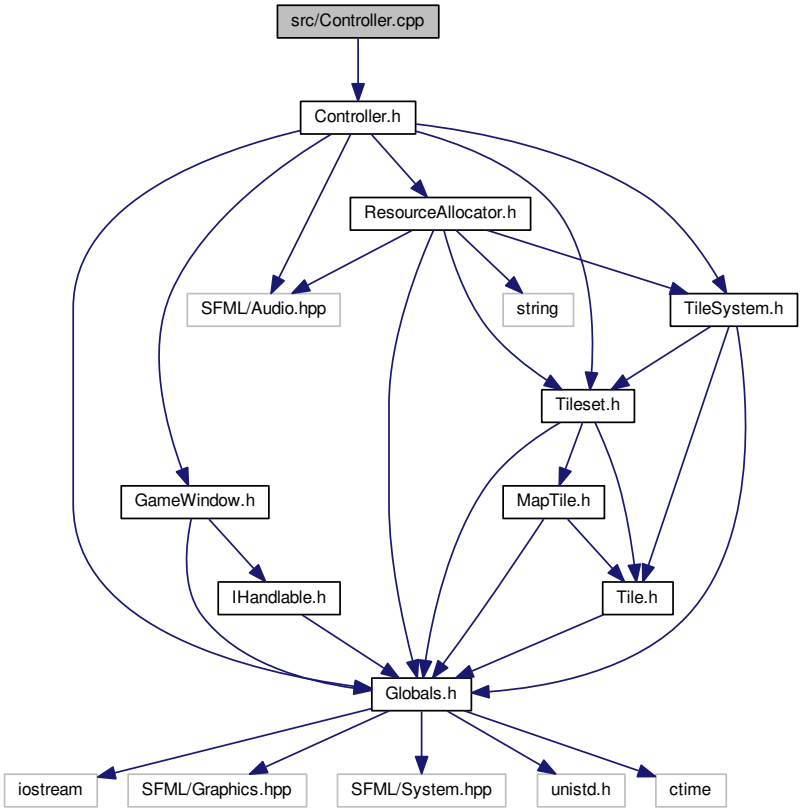
Classes

— class Button
gestion de boutons cliquables

5.5 Référence du fichier src/Controller.cpp

```
#include "Controller.h"
```

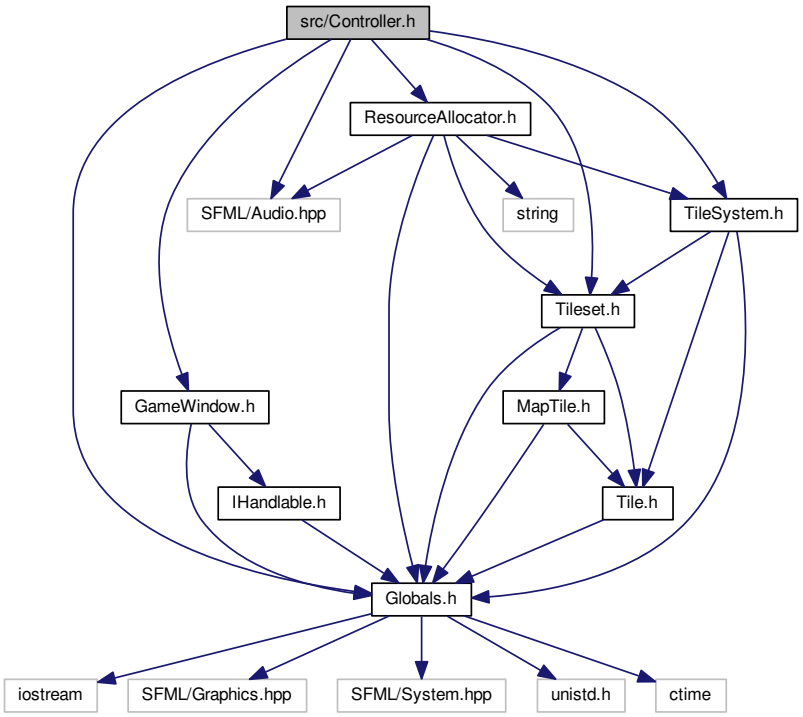
Graphe des dépendances par inclusion de Controller.cpp :



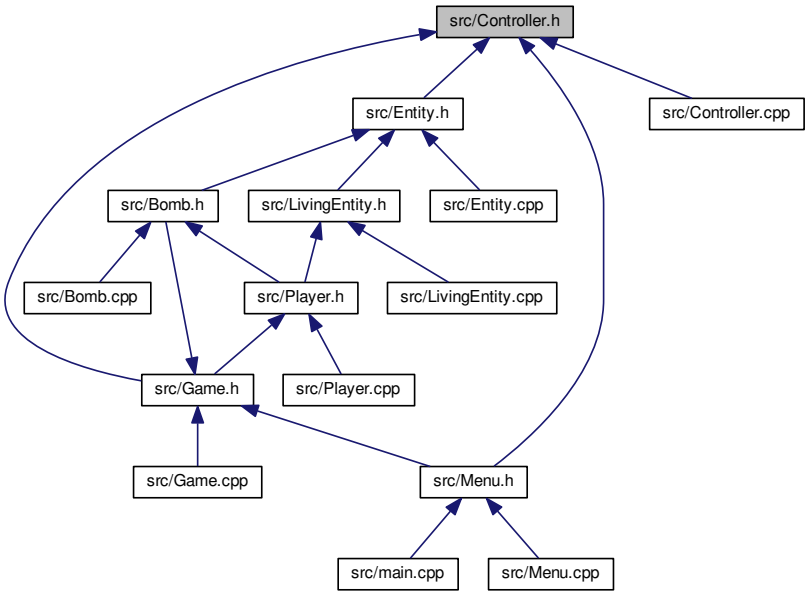
5.6 Référence du fichier src/Controller.h

```
#include <SFML/Audio.hpp>
#include "Globals.h"
#include "GameWindow.h"
#include "Tileset.h"
#include "TileSystem.h"
#include "ResourceAllocator.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de Controller.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



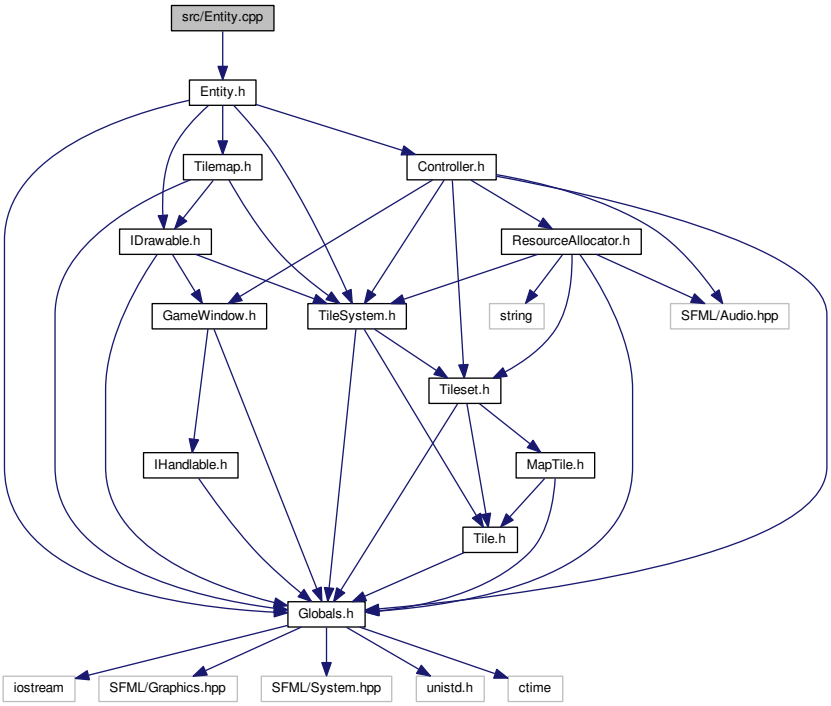
Classes

— class Controller
classe abstraite des contrôleurs de jeu

5.7 Référence du fichier src/Entity.cpp

```
#include "Entity.h"
```

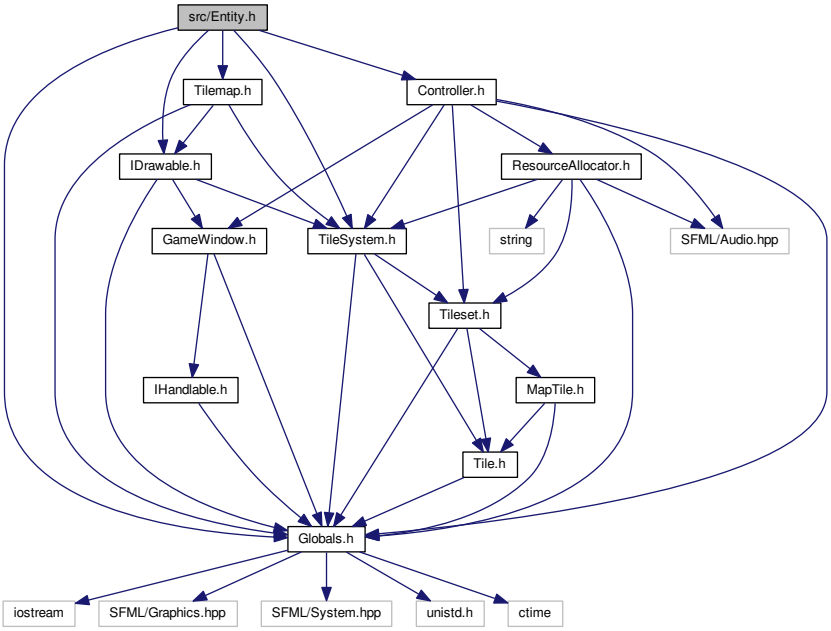
Graphe des dépendances par inclusion de Entity.cpp :



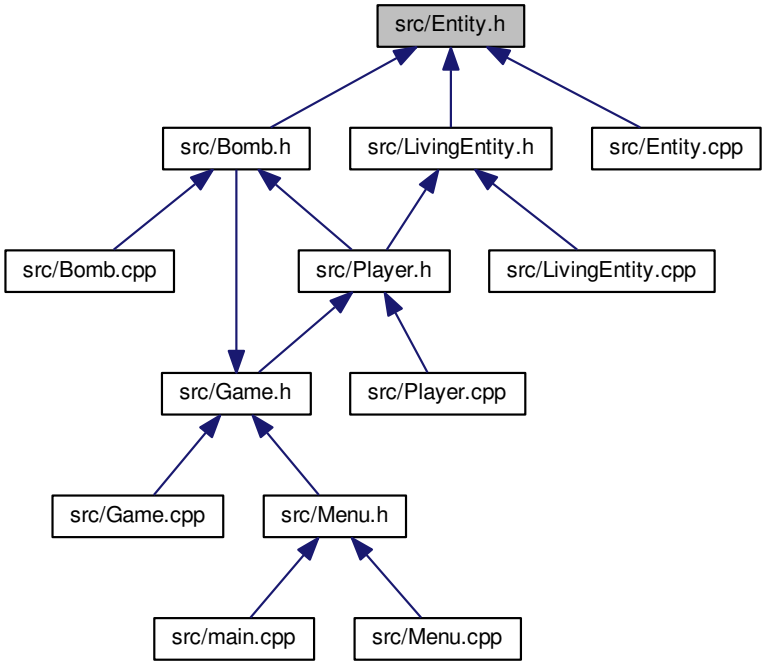
5.8 Référence du fichier src/Entity.h

```
#include "Globals.h"
#include "IDrawable.h"
#include "TileSystem.h"
#include "Tilemap.h"
#include "Controller.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de Entity.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



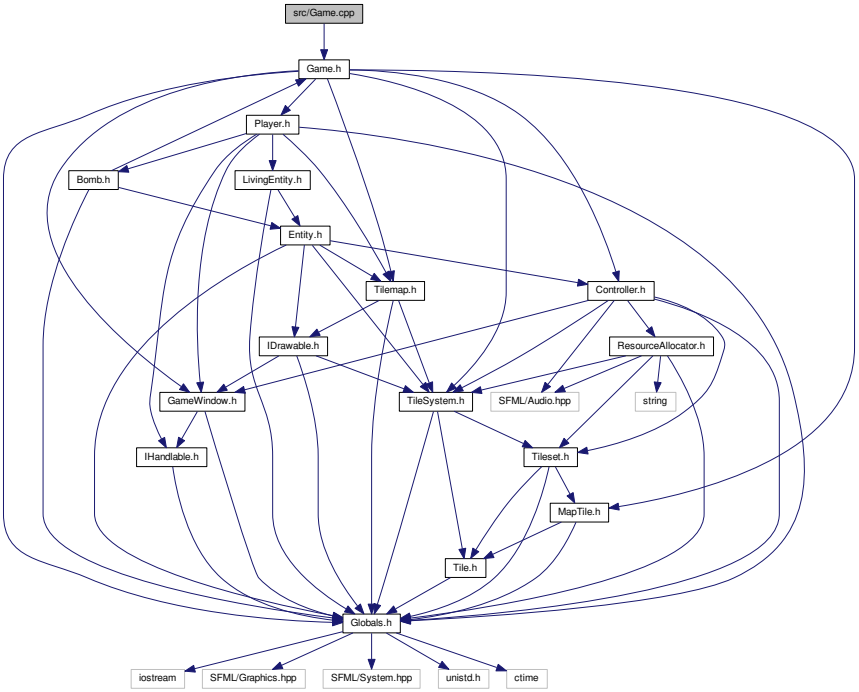
Classes

— class Entity
Base abstraite des entités du jeu.

5.9 Référence du fichier src/Game.cpp

```
#include "Game.h"
```

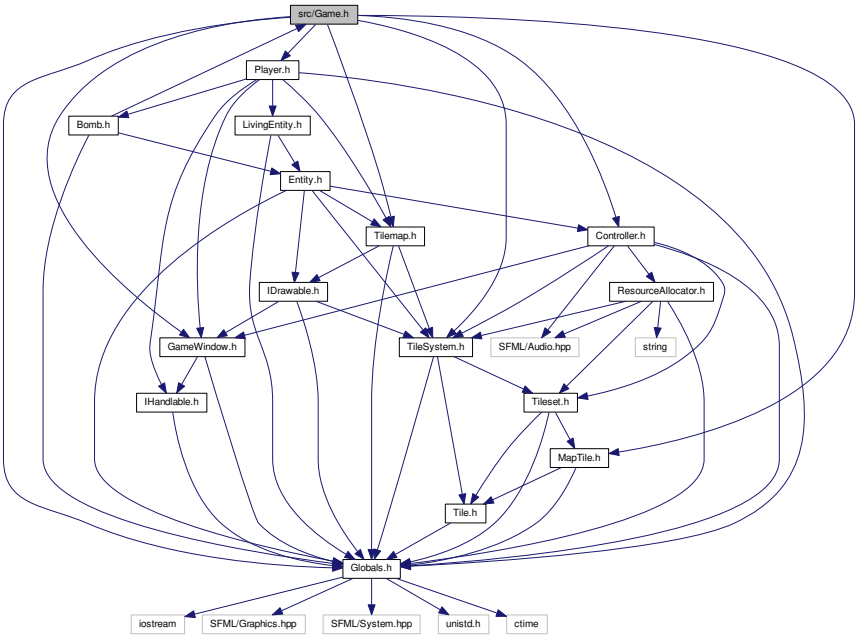
Graphe des dépendances par inclusion de Game.cpp :



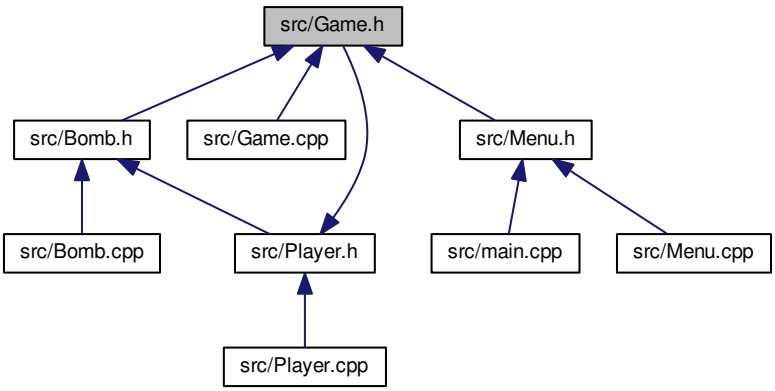
5.10 Référence du fichier src/Game.h

```
#include "Globals.h"
#include "GameWindow.h"
#include "TileSystem.h"
#include "Tilemap.h"
#include "MapTile.h"
#include "Controller.h"
#include "Player.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de Game.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :

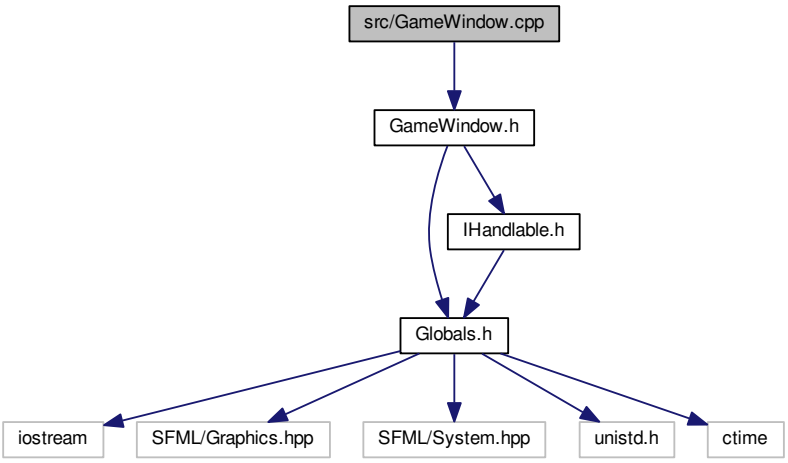


Classes

— class Game
contrôleur de partie

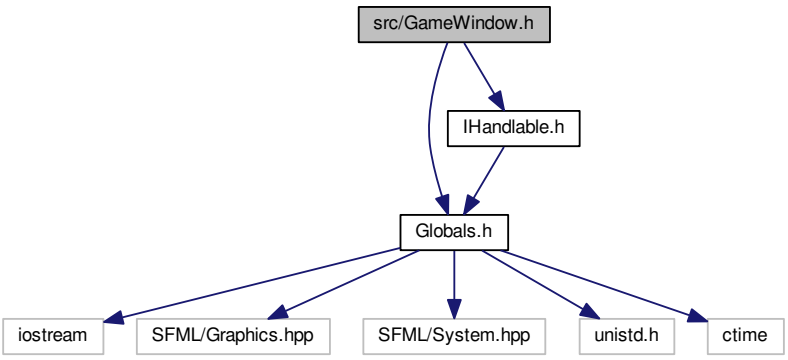
5.11 Référence du fichier src/GameWindow.cpp

```
#include "GameWindow.h"
```
Graphe des dépendances par inclusion de GameWindow.cpp :

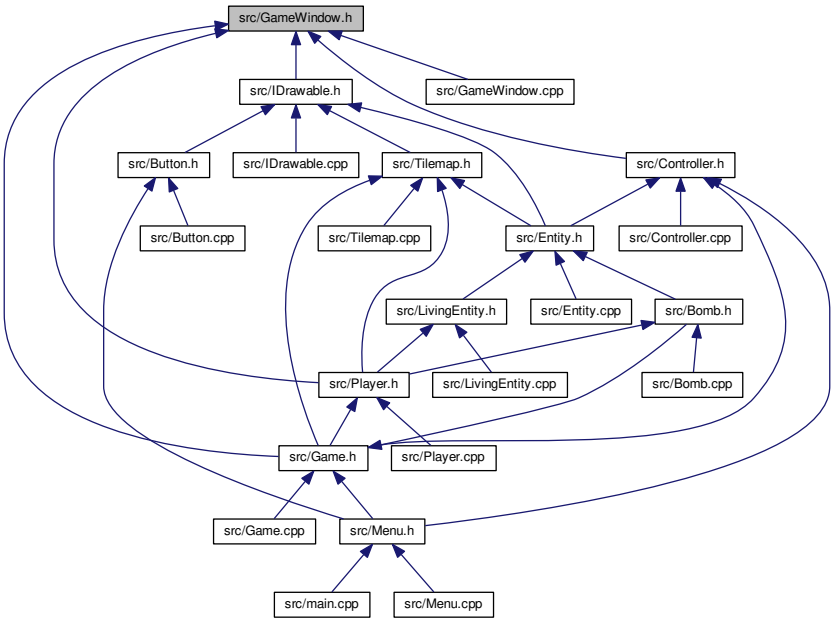


5.12 Référence du fichier src/GameWindow.h

```
#include "Globals.h"
#include "IHandlable.h"
```
Graphe des dépendances par inclusion de GameWindow.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



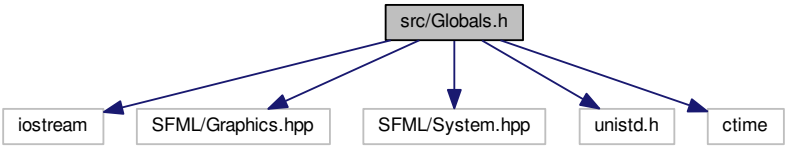
Classes

— class GameWindow
vue principale du jeu

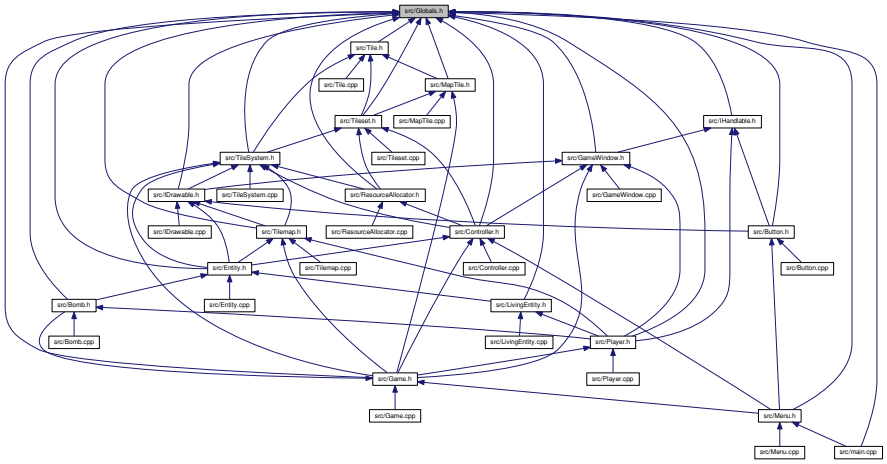
5.13 Référence du fichier src/Globals.h

```
#include <iostream>
#include <SFML/Graphics.hpp>
#include <SFML/System.hpp>
#include <unistd.h>
#include <ctime>
```

Graphe des dépendances par inclusion de Globals.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



Macros

- #define DEFAULT_TILE_SIZE 50
- #define DEBUG_MODE false
- #define G_VERSION "dev"
- #define G_AUTHORS "Guillaume JORANDON & Clément SIMON"
- #define SPEED_FACTOR 3
- #define ABS(X) (((X)<0 ?(-X) :(X)))
- #define SGN(X) (((X)>0 ?(true) :(false)))
- #define GENERIC_ERROR 1
- #define TEXTURE_ERROR 2
- #define TILESET_ERROR 3
- #define MUSIC_ERROR 4
- #define FONT_ERROR 5

Énumérations

- enum TileType { DEFAULT =1, RANDOMIZED =2, ANIMATED =3, TRANSITIONAL =4 }
  différents types de Tile
- enum Orientation { TOP =1, RIGHT =2, BOTTOM =3, LEFT =4 }
  orientations des entités vivantes

5.13.1 Documentation des macros

5.13.1.1 #define ABS(*X*) (((X)<0 ?(-X) :(X)))

5.13.1.2 #define DEBUG_MODE false

5.13.1.3 #define DEFAULT_TILE_SIZE 50

5.13.1.4 #define FONT_ERROR 5

5.13.1.5 #define G_AUTHORS "Guillaume JORANDON & Clément SIMON"

5.13.1.6 #define G_VERSION "dev"

5.13.1.7 #define GENERIC_ERROR 1

5.13.1.8 #define MUSIC_ERROR 4

5.13.1.9 #define SGN(X) (((X)>0 ?(true) :(false)))

5.13.1.10 #define SPEED_FACTOR 3

5.13.1.11 #define TEXTURE_ERROR 2

5.13.1.12 #define TILESET_ERROR 3

5.13.2 Documentation du type de l'énumération

5.13.2.1 enum Orientation

orientations des entités vivantes

Valeurs énumérées

TOP

RIGHT

BOTTOM

LEFT

5.13.2.2 enum TileType

différents types de Tile

Valeurs énumérées

DEFAULT

RANDOMIZED

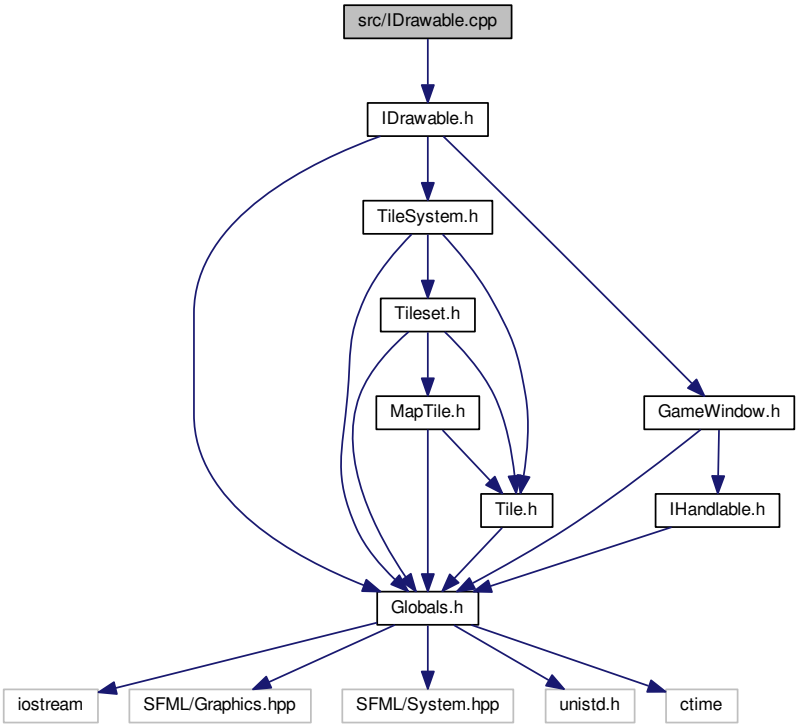
ANIMATED

TRANSITIONAL

5.14 Référence du fichier src/IDrawable.cpp

```
#include "IDrawable.h"
```

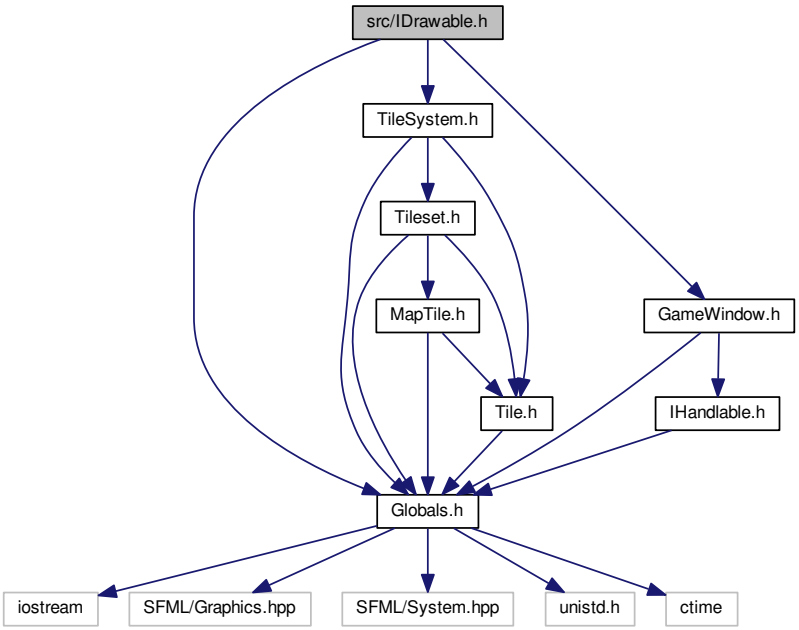
Graphe des dépendances par inclusion de IDrawable.cpp :



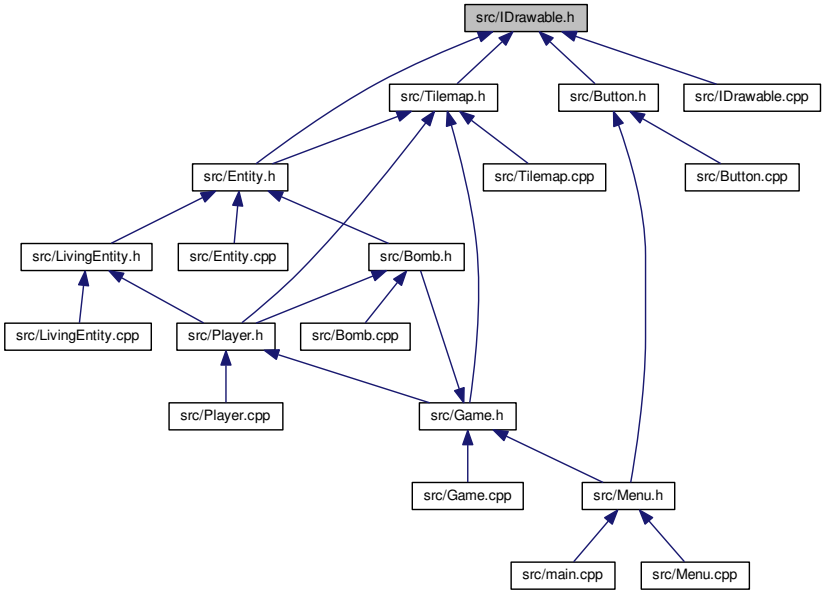
5.15 Référence du fichier src/IDrawable.h

```
#include "Globals.h"
#include "TileSystem.h"
#include "GameWindow.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de IDrawable.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



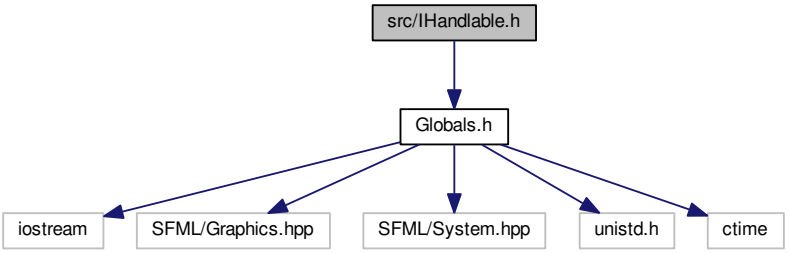
Classes

— class IDrawable
Interface implémentée par chaque classe qui peut être affichée.

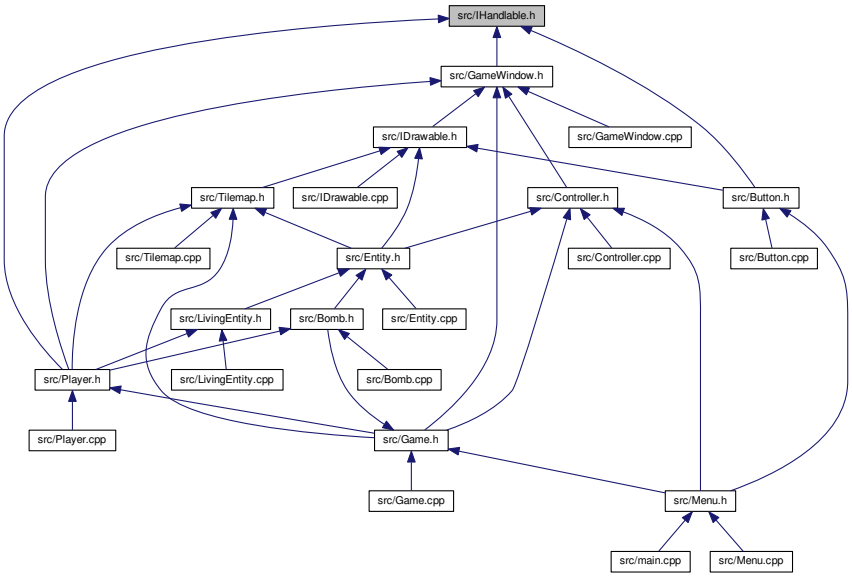
5.16 Référence du fichier src/IHandlable.h

```
#include "Globals.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de IHandlable.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



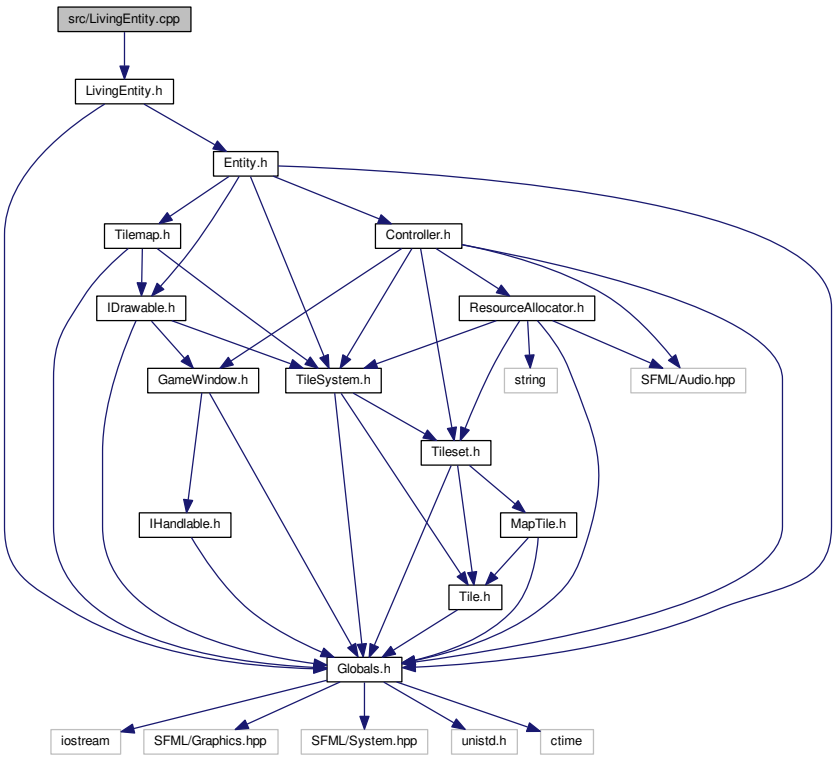
Classes

— class IHandlable
Interface implémentée par chaque classe qui a des évènements individuels à gérer.

5.17 Référence du fichier src/LivingEntity.cpp

```
#include "LivingEntity.h"
```

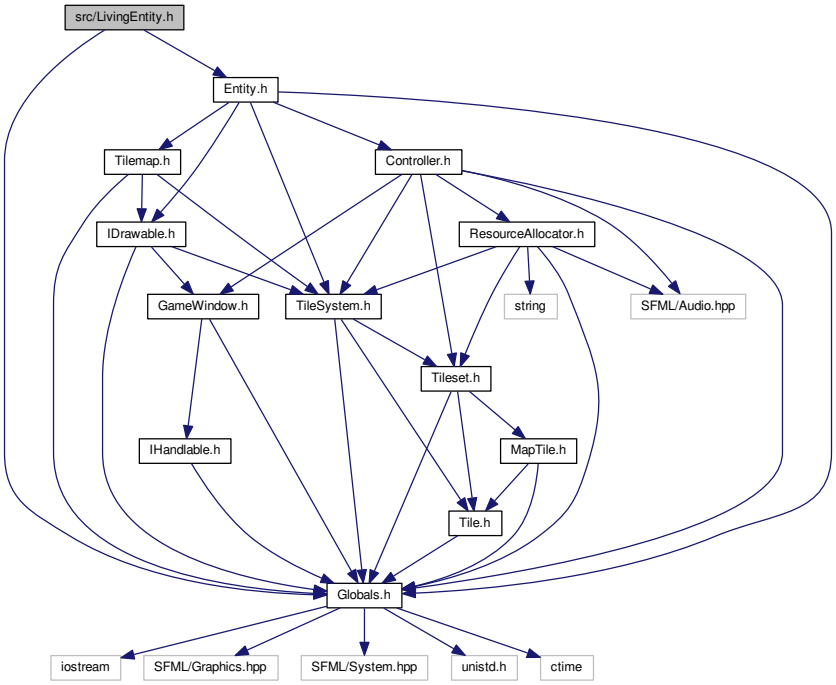
Graphe des dépendances par inclusion de LivingEntity.cpp :



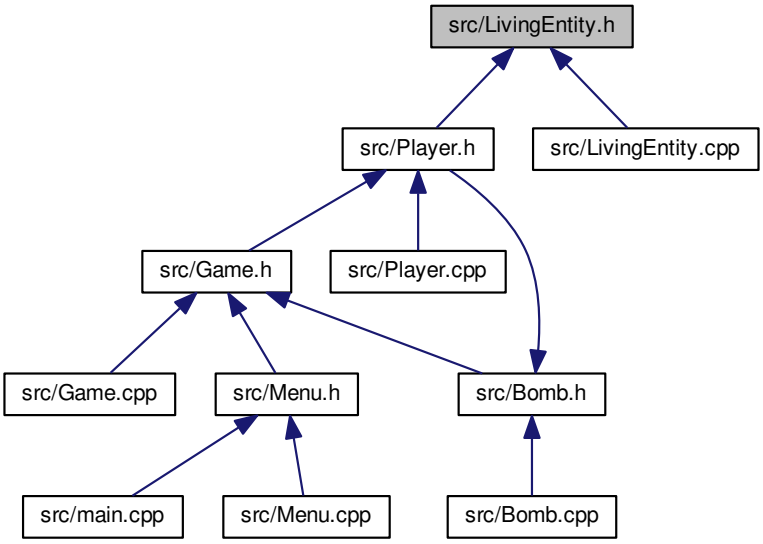
5.18 Référence du fichier src/LivingEntity.h

```
#include "Globals.h"
#include "Entity.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de LivingEntity.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



Classes

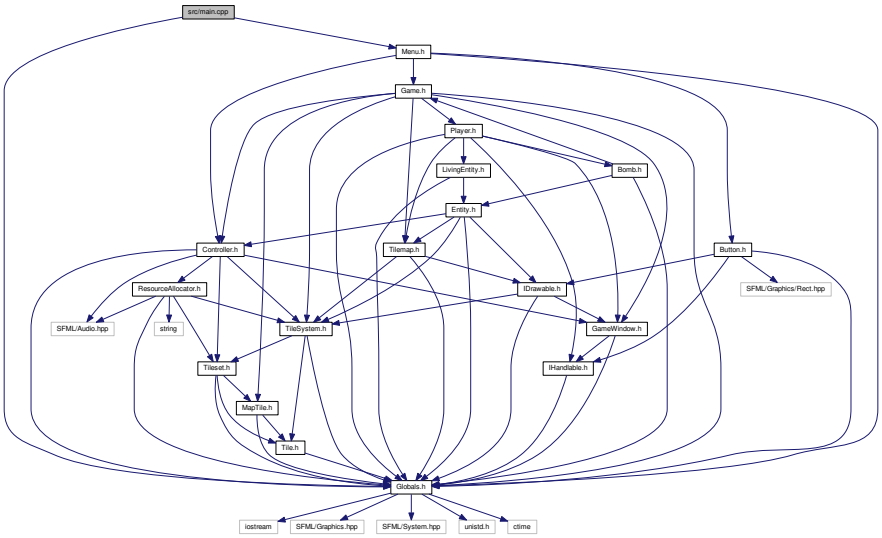
— class LivingEntity

une entité vivante peut se mouvoir, et possède une orientation

5.19 Référence du fichier src/main.cpp

```
#include "Globals.h"
#include "Menu.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de main.cpp :



Classes

— struct nStream
une structure qui décrit un stream buffer nul (équivalent en C++ du /dev/null sur les systèmes ∗nix)

Fonctions

— void displayHelp (const char ∗name)
affiche l'aide sur la sortie standard
— int main (int argc, char ∗argv[ ])
Fonction principale, lit les arguments de la ligne de commande et lance le jeu.

5.19.1 Documentation des fonctions

5.19.1.1 void displayHelp (const char ∗ *name*)

affiche l'aide sur la sortie standard

Paramètres

nom	de la commande

5.19.1.2 int main (int *argc*, char * *argv[]*)

Fonction principale, lit les arguments de la ligne de commande et lance le jeu.

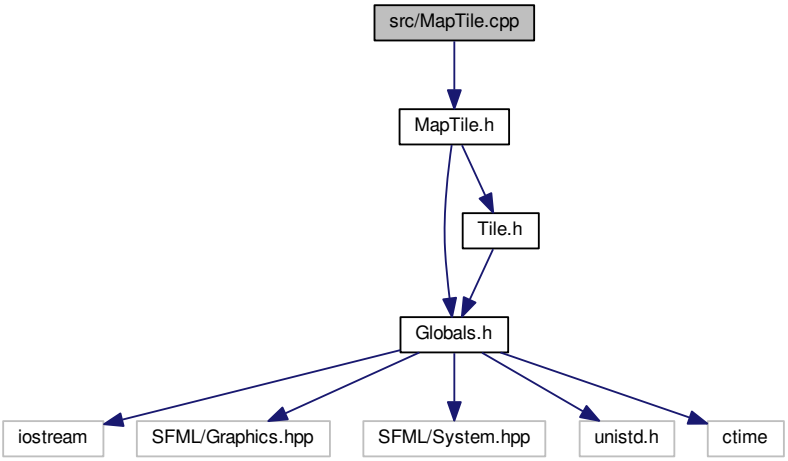
Paramètres

argc	nombre d'arguments (rly ?)
argv	les arguments de la ligne de commande (O, RLY ? ? ?)

5.20 Référence du fichier src/MapTile.cpp

```
#include "MapTile.h"
```

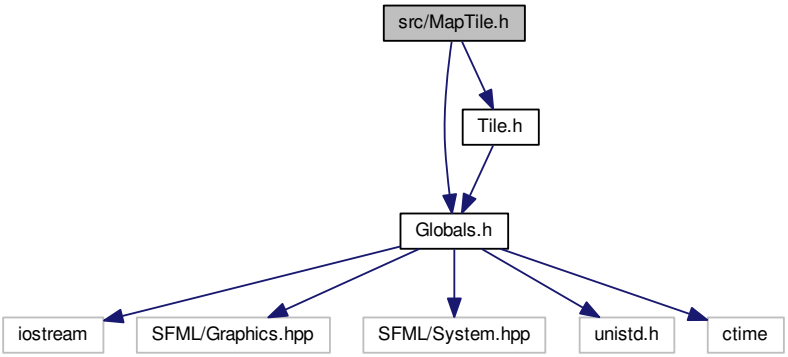
Graphe des dépendances par inclusion de MapTile.cpp :



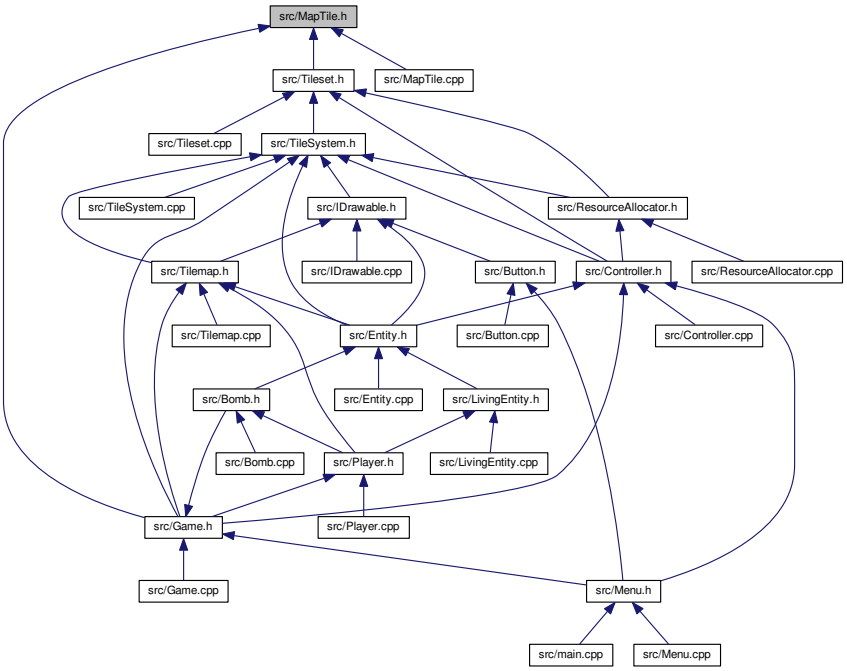
5.21 Référence du fichier src/MapTile.h

```
#include "Globals.h"
#include "Tile.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de MapTile.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



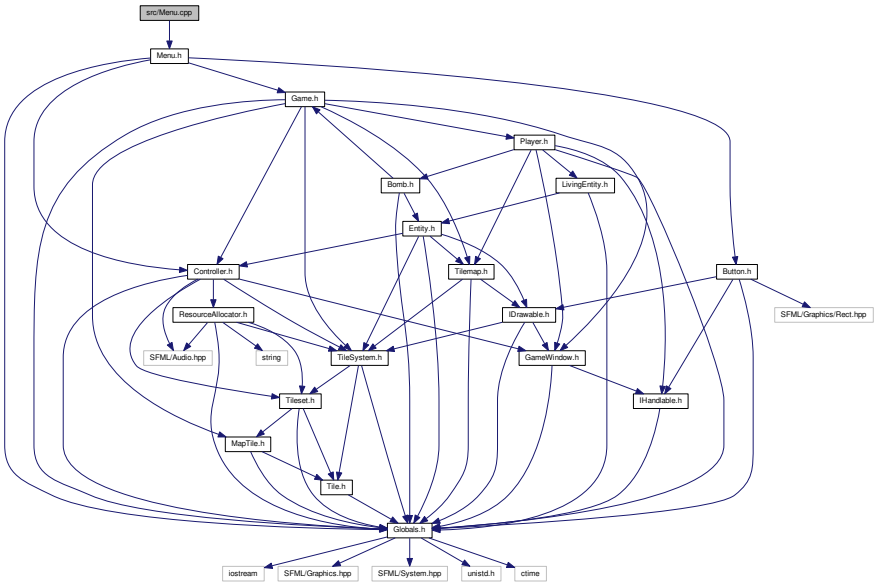
Classes

— class MapTile
Stocke les données relatives à un Tile de Tilemap.

5.22 Référence du fichier src/Menu.cpp

```
#include "Menu.h"
```

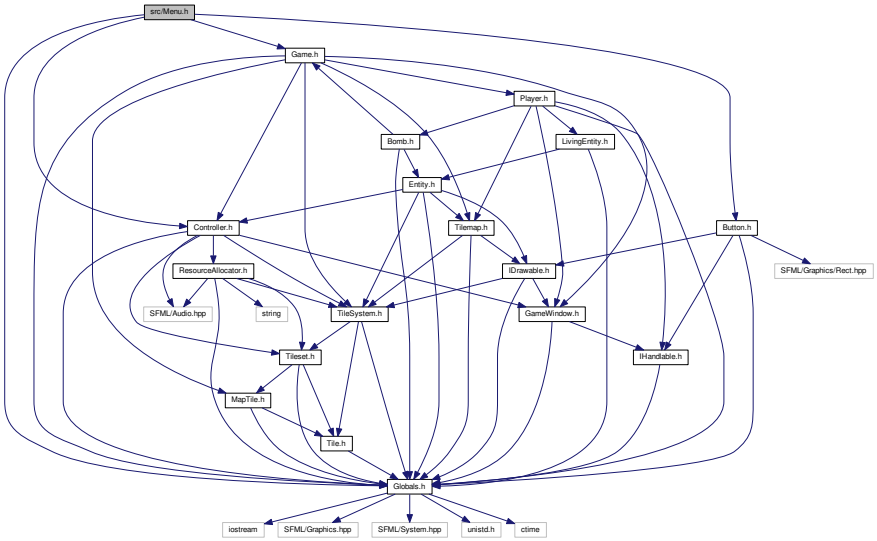
Graphe des dépendances par inclusion de Menu.cpp :



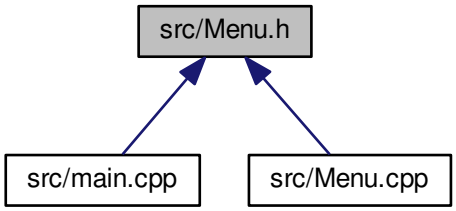
5.23 Référence du fichier src/Menu.h

```
#include "Globals.h"
#include "Controller.h"
#include "Game.h"
#include "Button.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de Menu.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



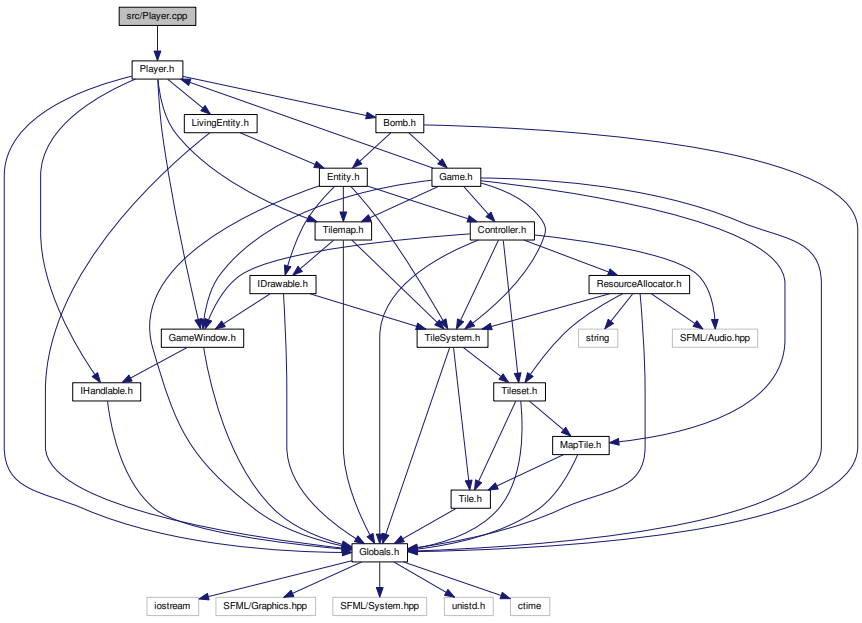
Classes

— class Menu
contrôleur qui gère le menu principal

5.24 Référence du fichier src/Player.cpp

```
#include "Player.h"
```

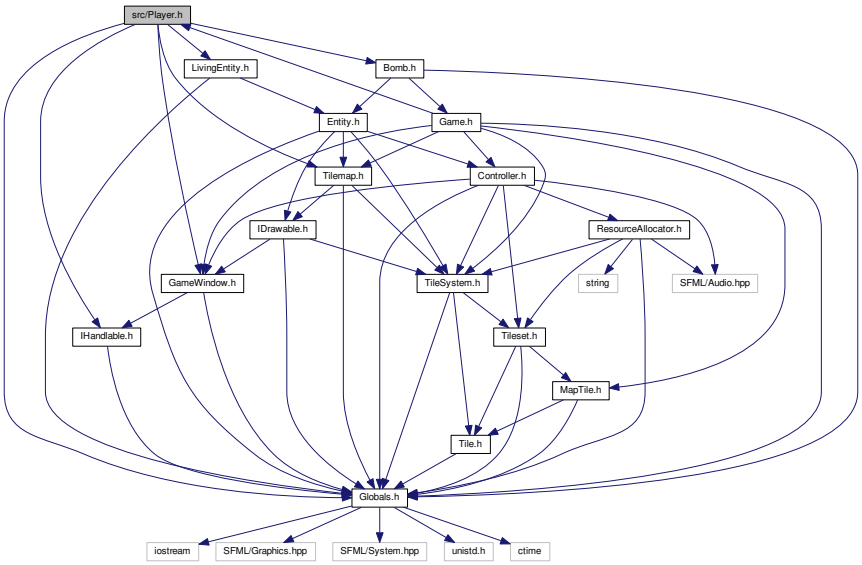
Graphe des dépendances par inclusion de Player.cpp :



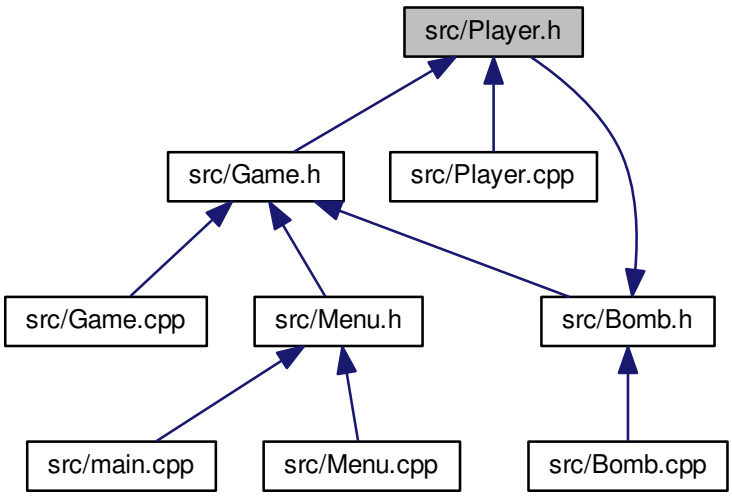
5.25 Référence du fichier src/Player.h

```
#include "Globals.h"
#include "LivingEntity.h"
#include "IHandlable.h"
#include "Tilemap.h"
#include "Bomb.h"
#include "GameWindow.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de Player.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



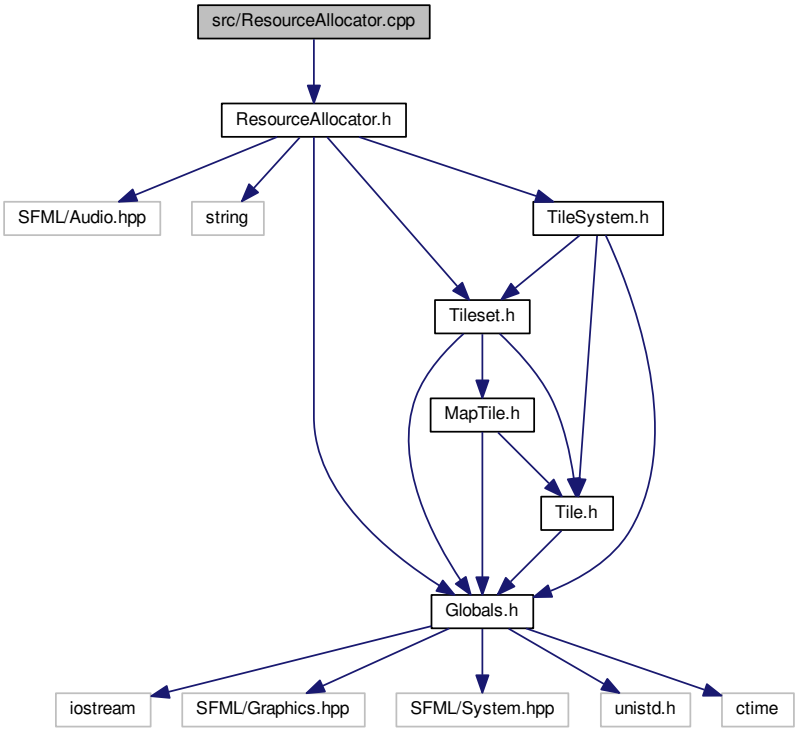
Classes

— class Player
un joueur est une entité vivante controlable

5.26 Référence du fichier src/ResourceAllocator.cpp

```
#include "ResourceAllocator.h"
```

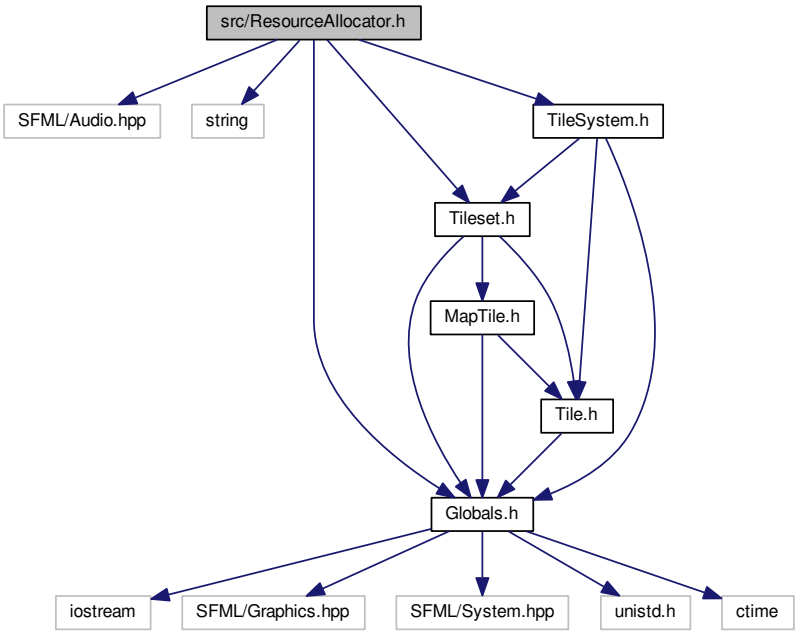
Graphe des dépendances par inclusion de ResourceAllocator.cpp :



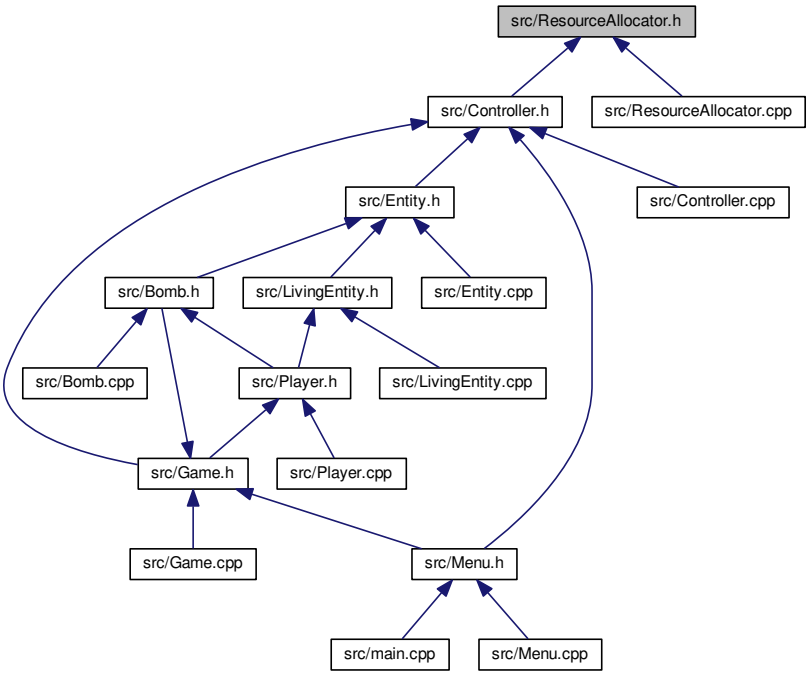
5.27 Référence du fichier src/ResourceAllocator.h

```
#include <SFML/Audio.hpp>
#include <string>
#include "Globals.h"
#include "Tileset.h"
#include "TileSystem.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de ResourceAllocator.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :

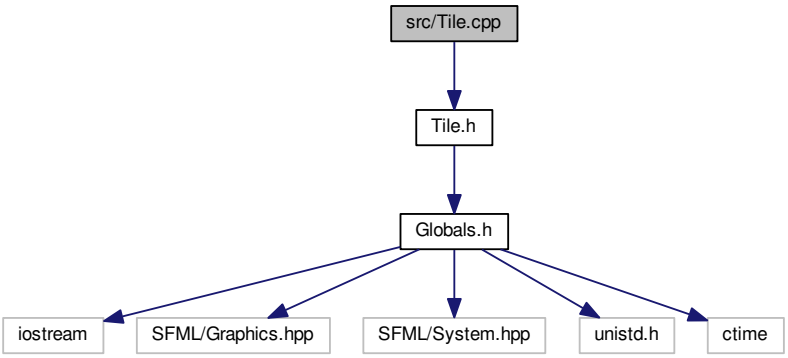


Classes

— class ResourceAllocator
classe statique chargée de fournir des fonctions d'allocation de ressource

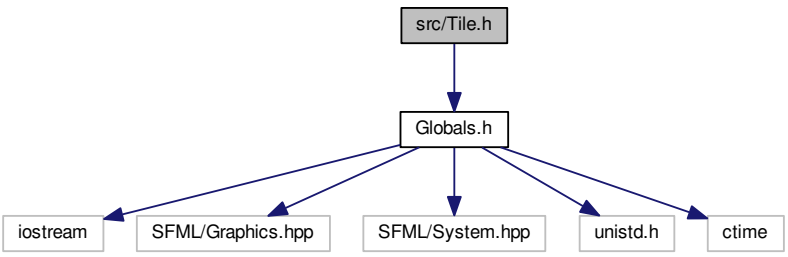
5.28 Référence du fichier src/Tile.cpp

```
#include "Tile.h"
```
Graphe des dépendances par inclusion de Tile.cpp :

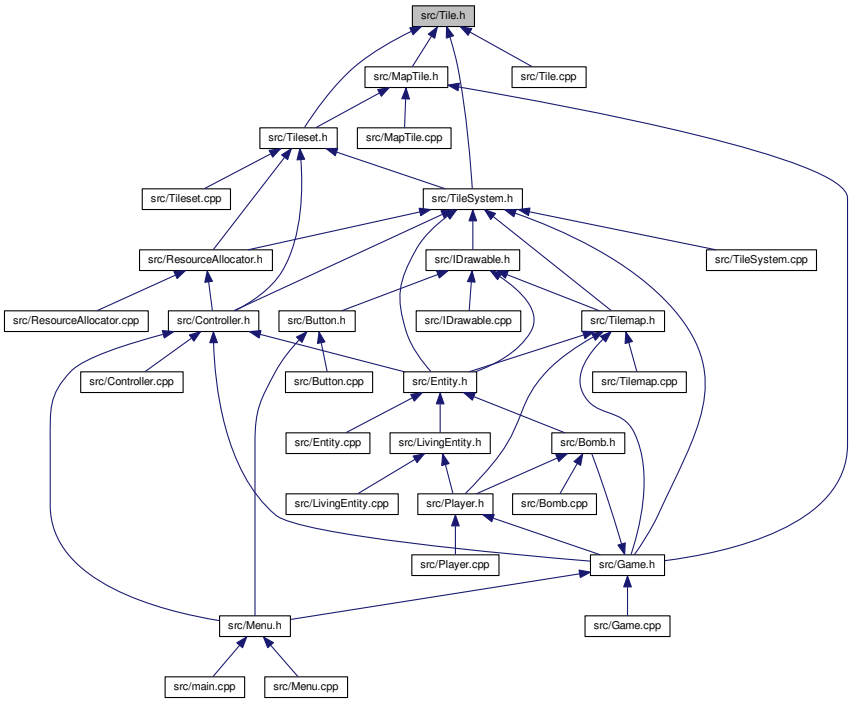


5.29 Référence du fichier src/Tile.h

```
#include "Globals.h"
```
Graphe des dépendances par inclusion de Tile.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



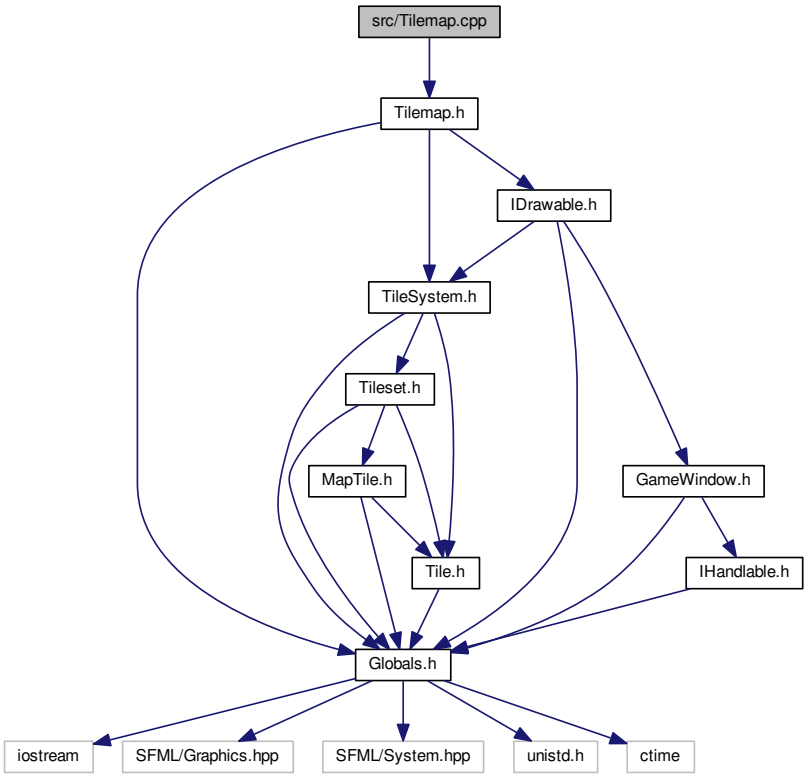
Classes

— class Tile
un tuile est une brique élémentaire de tout bon jeu 2D de base

5.30 Référence du fichier src/Tilemap.cpp

```
#include "Tilemap.h"
```

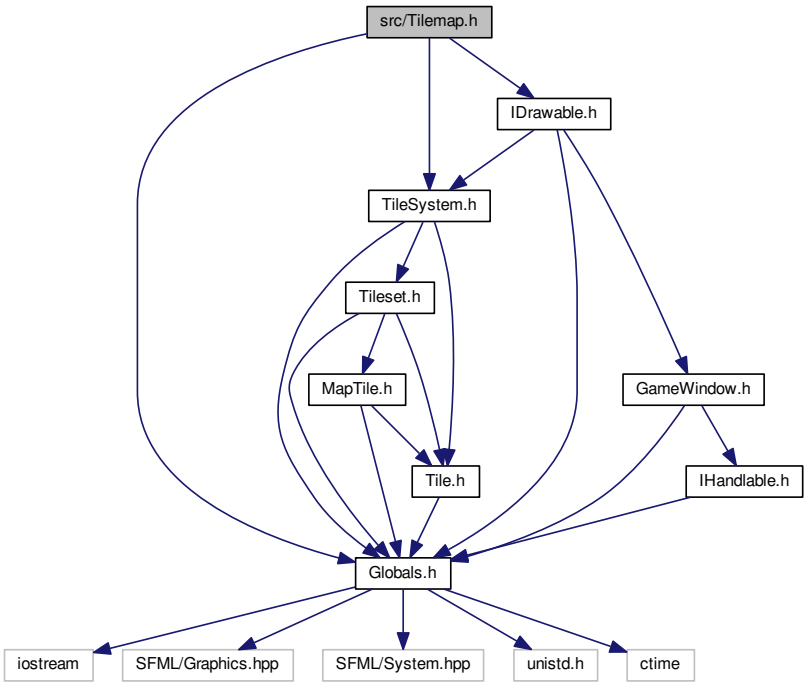
Graphe des dépendances par inclusion de Tilemap.cpp :



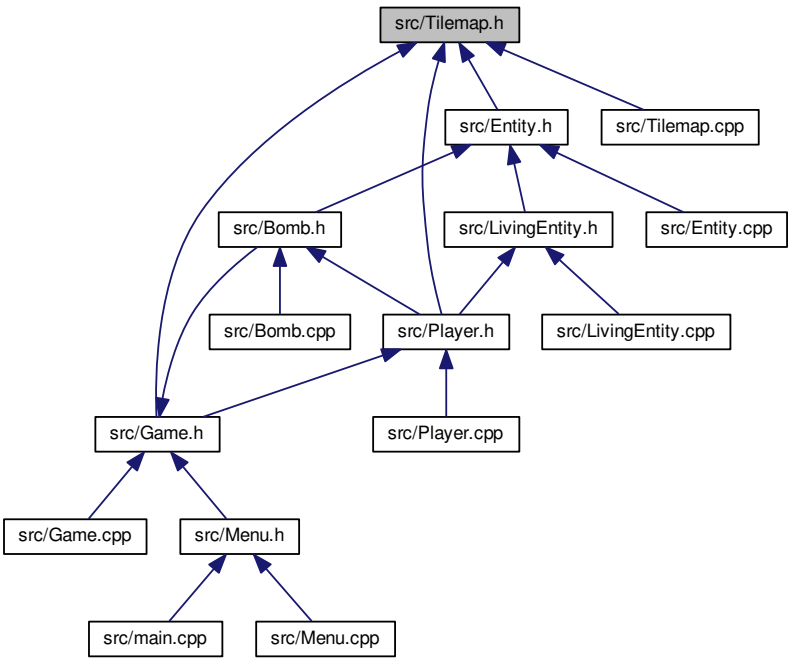
5.31 Référence du fichier src/Tilemap.h

```
#include "Globals.h"
#include "TileSystem.h"
#include "IDrawable.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de Tilemap.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



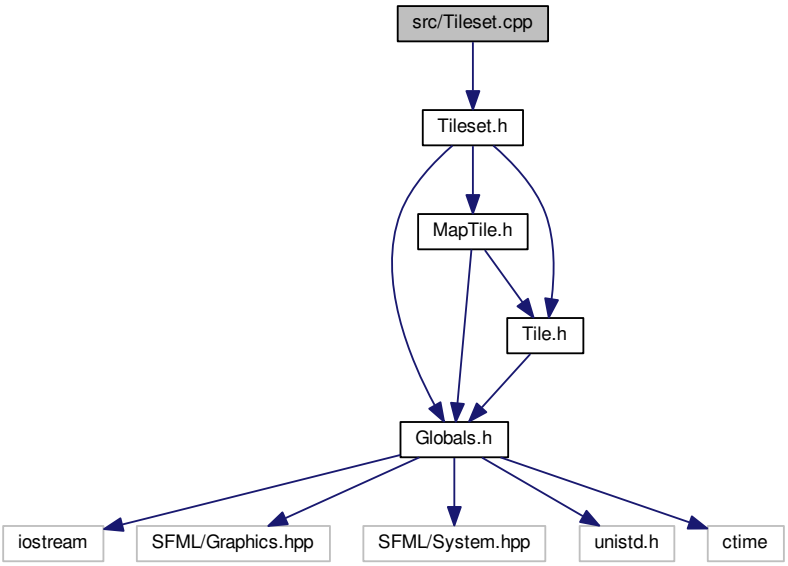
Classes

— class Tilemap
une carte est une grille de tuiles qui peut être dessinée

5.32 Référence du fichier src/Tileset.cpp

```
#include "Tileset.h"
```

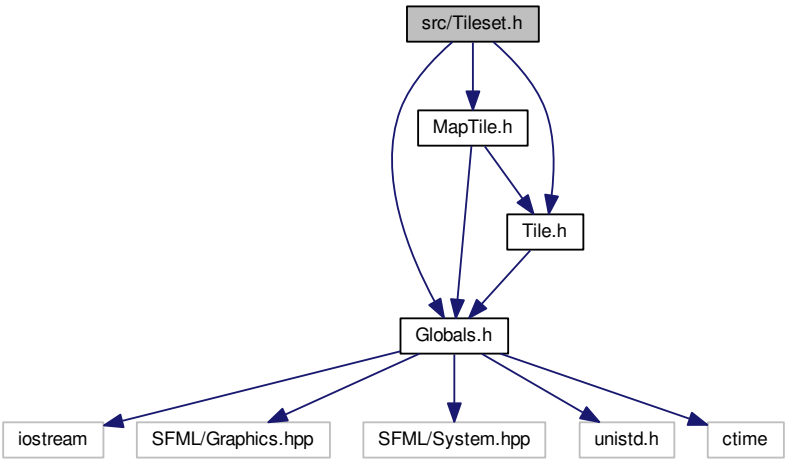
Graphe des dépendances par inclusion de Tileset.cpp :



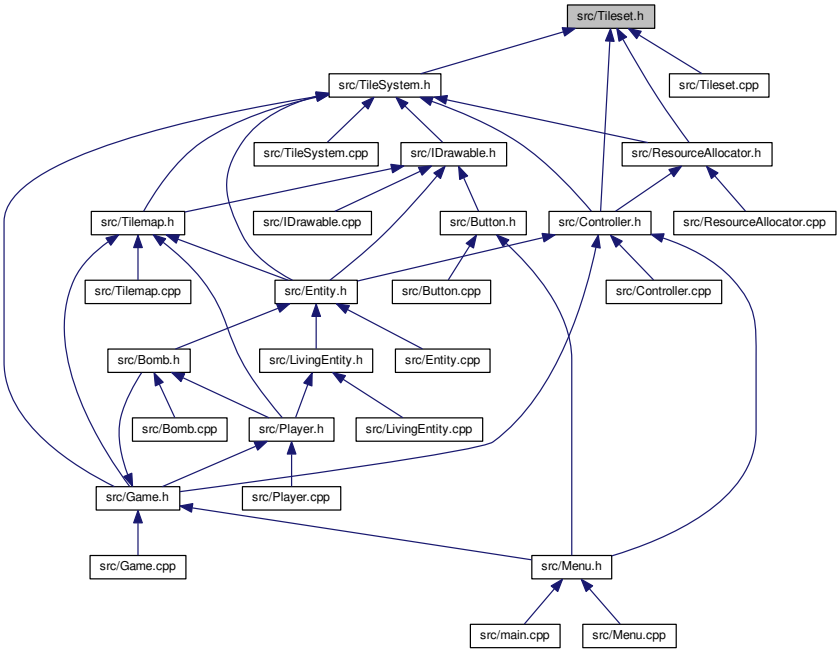
5.33 Référence du fichier src/Tileset.h

```
#include "Globals.h"
#include "MapTile.h"
#include "Tile.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de Tileset.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



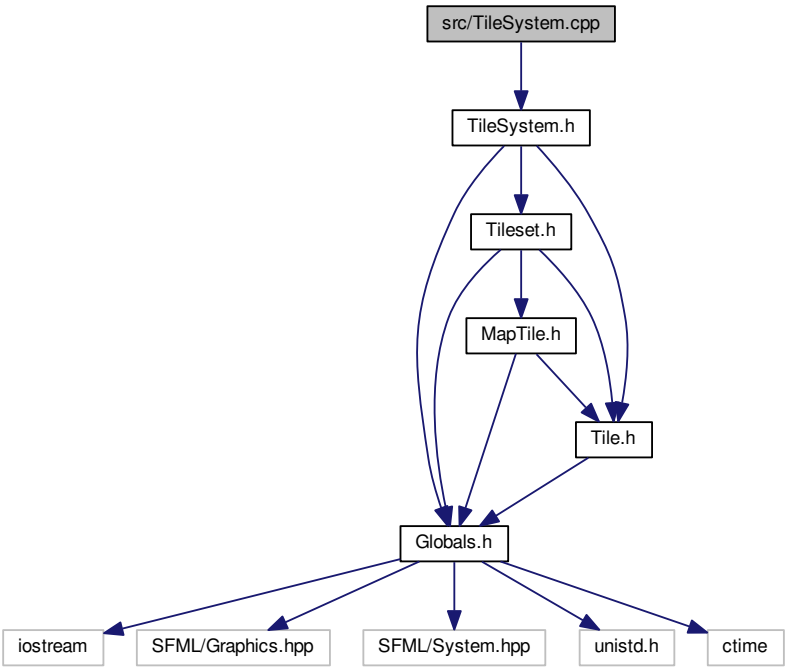
Classes

— class Tileset
un set de tuiles stocke des informations brutes à propos d'une texture de tuiles

5.34 Référence du fichier src/TileSystem.cpp

```
#include "TileSystem.h"
```

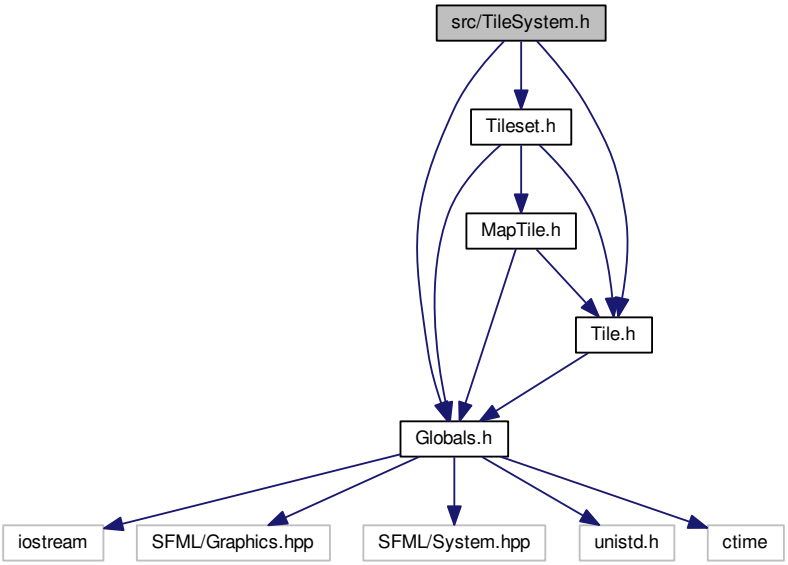
Graphe des dépendances par inclusion de TileSystem.cpp :



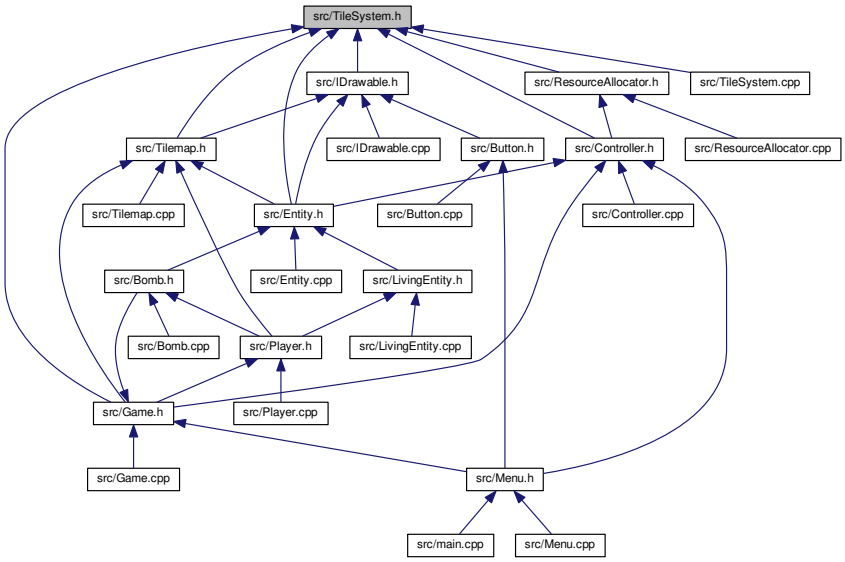
5.35 Référence du fichier src/TileSystem.h

```
#include "Globals.h"
#include "Tileset.h"
#include "Tile.h"
```

Graphe des dépendances par inclusion de TileSystem.h :



Ce graphe montre quels fichiers incluent directement ou indirectement ce fichier :



Classes

— class TileSystem
un système de tuiles lie les données brutes d'un Tileset avec tous les Tile extraits de ce Tileset

Index