LIFPOO :

Projet -POO en Java : Gyromite

2022-2023

Project Réalisé Par :

Youssef Abida p2024398

Emilien Komlenovic p2000315

Table of Contents

**Type chapter title (level 1)1**

Type chapter title (level 2)2

Type chapter title (level 3)3

**Type chapter title (level 1)4**

Type chapter title (level 2)5

Type chapter title (level 3)6

Fonctionnalités :

Notre Gyromite a comme fonctionnalité implémentée :

- Gravité (le Prof. tombe si pas de sol sous ses pieds)

- Gestion des collisions (Prof. / Murs, Prof. / Smicks, Smicks / Murs, Smicks / Smicks)

- Capacité de monter/descendre aux cordes lorsque le Prof. est sur une corde

- Capacité de ramasser les objets (Bombes, Bonus)

- Capacité de faire se déplacer les Piliers de 2 couleurs + collisions Piliers (une entité écrasée par un pilier est tuée) le Prof. est déplacé en même temps s’il se situe au sommet d’un Pilier.

- Système de points

- Règles du jeu (mort, fin du niveau…)

- Un Timer

- La possibilité d’avoir un score max avec lequel on peut comparer son score actuel.

- Un nombre de Vie qui est fixé a 3 par défaut

- Un écran de partie lorsqu’elle est gagnée / perdu

- Il y a plusieurs niveaux

- Il y a de la musique lorsque le jeu est en route et que le joueur est en vie

UML :

Choix :

Pour l’implémentation, nous avons décider de faire une classe Entité Vivante pour pouvoir facilement implémenter d’autres Entités qui seraient vivante, ainsi que une classe Entité Ennemi pour de la même manière pouvoir rajouter facilement d’autre type d’ennemies.

Nous avons fait une classe Entité Ramassable qui permet d’utiliser les mêmes méthodes pour plusieurs Entité Ramassable différentes.