

Rapport du projet de programmation 2

Jules Kozolinsky, Gabriel Lebouder, Julien Rixte

29 février 2016

1 Introduction

Nous avons subdivisé notre code en différents packages traitant de différents aspects du problème.

Nous allons présenter dans un premier temps les interactions entre nos packages.

Nous présenterons ensuite un par un les packages.

2 Interactions entre nos packages

3 Les différents packages

3.1 Entities

Cette partie contient les définitions des objets qui vont évoluer sur la map. Ils sont subdivisés en classes comme montré ci-haut.

Les classes apparaissant plus haut sont toutes abstraites, on trouve en feuilles des arbres des classes instanciables (Tower1, Tower2, Monster5, Tower1Type, Monster6Type...).

les classes XXX1Type sont des objets

3.2 Game

3.2.1 Round

3.2.2 Level

3.3 Parser

3.4 Map

bonjour messieurs jules et alix ça va bien ??
tututu

3.5 Gui

3.5.1 Gui

3.5.2 Grid

4 Ce qu'on aimerait faire