

Documentation

Diagramme de Paquetage

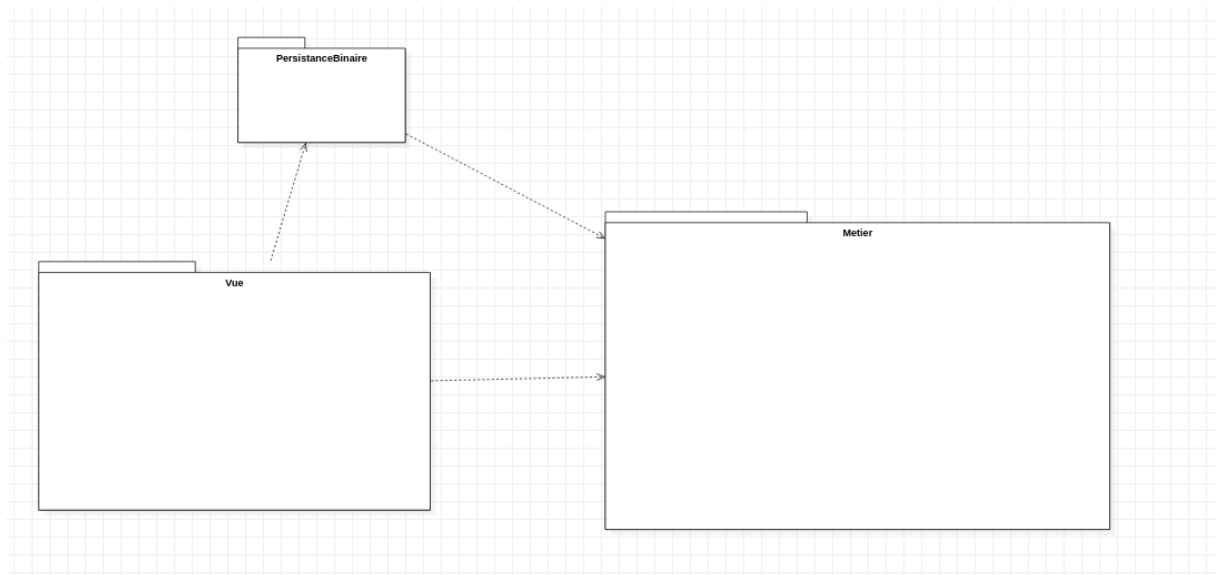


Diagramme de cas d'utilisations

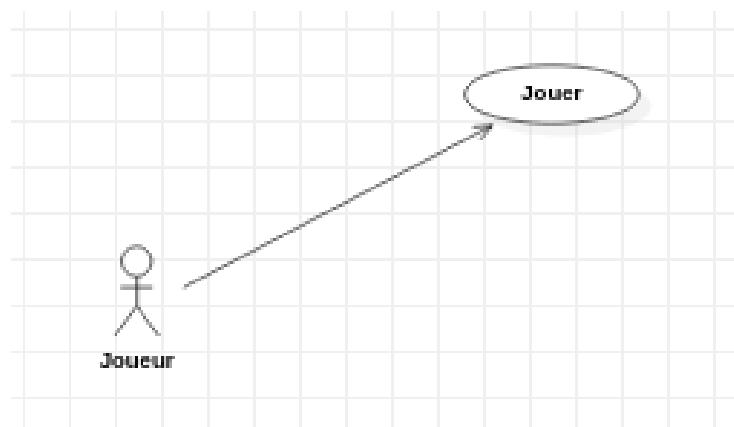
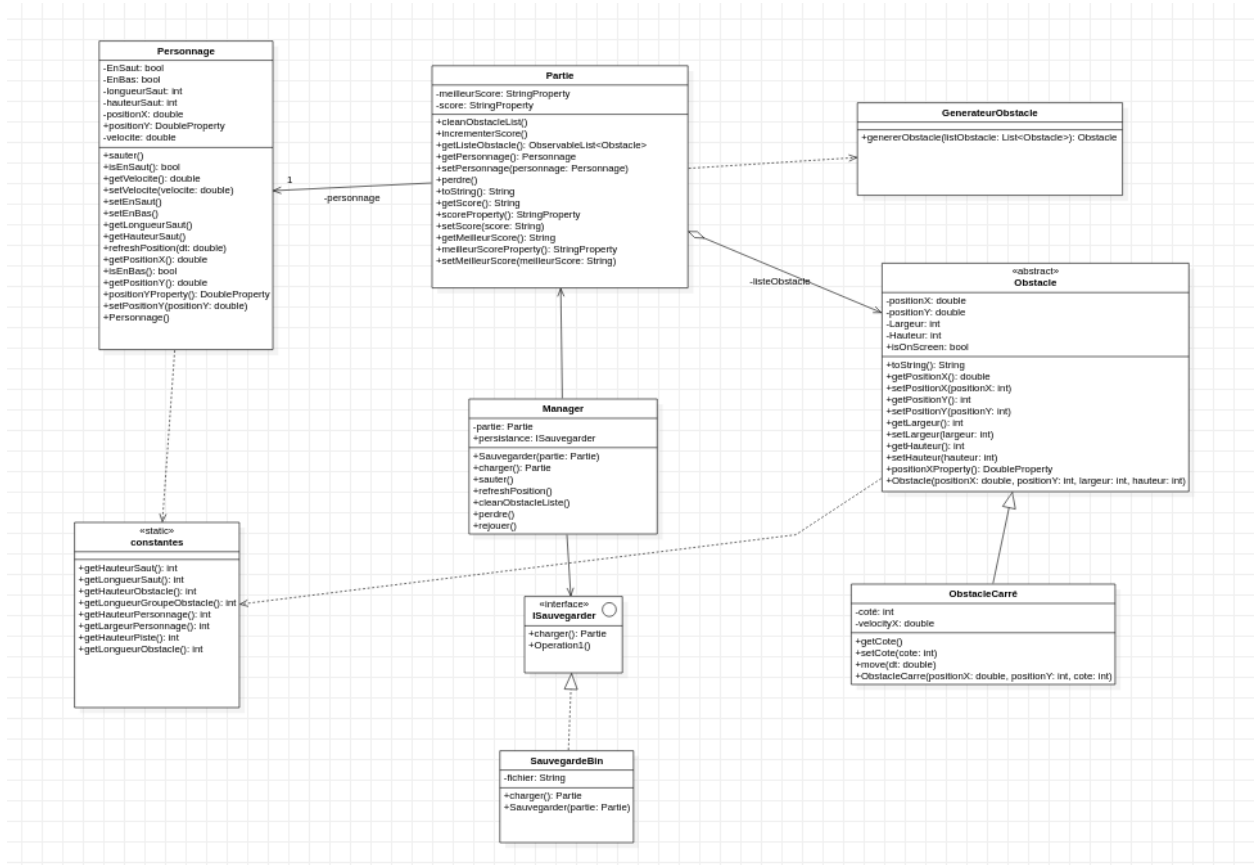
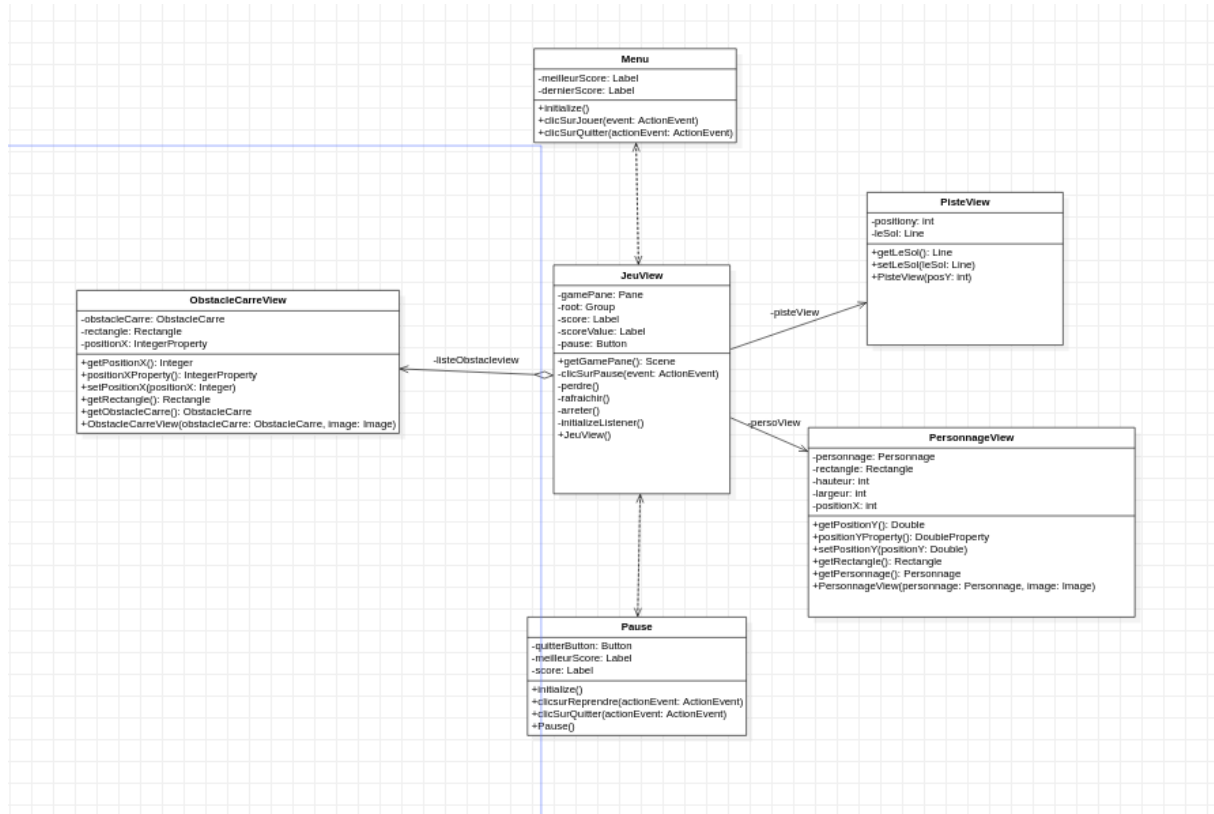


Diagramme de classe



Vue



Contexte

Notre projet est un jeu dont le but est d'esquiver les obstacles lui arrivant dessus le plus longtemps possible en sautant grâce à la touche ESPACE. Lorsque l'utilisateur lance le jeu il est d'abord sur un menu où il peut cliquer sur le bouton jouer pour lancer une partie ou le bouton quitter pour fermer le jeu. Il peut également voir le meilleur score du jeu dans le menu. Durant une partie le joueur peut mettre pause à tout moment grâce à la touche ESC. La partie s'arrête lorsque le personnage percute un obstacle. L'utilisateur est alors redirigé vers le menu.