Space Invaders Tuto Project…

# Introduction

Ce tutoriel, comme son nom l’indique, se donne comme objectif de développer un game-like Space Invaders. Mais si… Regardez là : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders>

L’idée générale est de commencer un nouveau projet à partir du tout début et de partager avec le lecteur toutes les réflexions/problèmes/solutions potentielles/implémentations auxquelles on est confronté lorsqu’on développe tout seul dans son coin.

## Prérequis

Pour suivre ce tutoriel, il faudrait avoir au moins une connaissance basique du C++. J’encourage vivement la lecture du tuto <http://cpp.developpez.com/cours/cpp/> et une bonne dose de travail personnel, pour faire bonne mesure.

## Scope

Je ne traiterai pas des problèmes relatifs à la compilation/IDE/linkage, tout ça… J’aurais aimé pourtant créer les fichiers cmake qui vont bien. Peut-être dans un deuxième temps.

J’utiliserai Boost (<http://www.boost.org/>) et la bibliothèque SFML (<http://www.sfml-dev.org>), mais en expliquant leurs intégrations au projet, et en essayant de maintenir les interfaces claires.

# Architecture et modélisation

Vous ne croyiez tout de même pas que nous allions coder immédiatement ? ;-) Comme tout projet un tant soit peu ambitieux, ou en tout cas qui requiert de réfléchir un peu en amont, ça commence avec un papier et un stylo. Ou mieux, un crayon à papier. Avec une gomme. Voire deux.