

# Conception Orientée Objet

---

## Rapport projet de groupe - Tetris Attack

### 1 Présentation du groupe — Les bananes atomiques

- Bertrand Dardenne - chef de groupe
- Charlotte Hannoy
- Antoine Mendel
- Nicolas Serf

### 2 Projet

Dans le cadre de la COO, nous avons du réaliser le jeu du Tetris Attack.

Le jeu est fonctionnel dans l'ensemble, la plupart des objectifs fixés le jour de la soutenance ont été tenus.

### 3 Présentation du menu

Quand on lance le jeu, on arrive sur l'accueil. Celle-ci est composée d'une animation faite qu'avec des images et des threads. Le fait d'appuyer sur n'importe quelle touche lance le menu principal du jeu.

Le menu est composé de plusieurs choix. A partir de celui-ci, on peut lancer un sous-menu et choisir le type de sa partie : soit en solitaire, soit à 2 joueurs.

Ensuite nous pouvons trouver l'aide du jeu.

Nous avons le sous menu d'options :

- il permet de choisir les touches pour les 2 joueurs (fonctionnement qu'on expliquera par la suite) et aussi la gestion du son.

Nous avons les crédits qui présentent le jeu ainsi que les différentes personnes qui composent notre groupe.

Pour finir, le bouton "exit game" permet de quitter le jeu.

### 4 Gestion des déplacements dans le jeu complet

- Pour quitter l'animation, il suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche du clavier.
- Pour se balader dans le men, il faut appuyer sur les flèches haut et bas. Pour la sélection, il faut appuyer sur entrée, "echap" pour revenir en arrière.
- Sur le menu principal, la touche "echap" permet de quitter définitivement le jeu.
- Pour les options, pour changer une touche, il suffit d'appuyer sur entrée et de choisir la touche voulue. La gestion des conflits sur le fait de choisir 2 fois la même touche est géré.

### 5 Problèmes rencontrés

- L'un des problème principal que nous avons rencontré dans ce projet est GIT. Le fait d'être plusieurs sur un projet et d'avoir des conflits était parfois difficile à gérer à distance.
- Nous avons aussi eu des problèmes pour lier nos différentes parties.
- Quelques problèmes de la compréhension du jeu avec l'oubli de blocs etc.
- La maîtrise de certains aspects du langage (notamment l'XML).