

# Conception Orientée Objet

## Tetris Attack - Rapport 1

---

### 1 Séparation du travail

#### 1.1 Les grands axes du projet

Après lecture du projet et discussion, plusieurs point majeur du projets ont été mis en valeur

- Logique du jeu.
- Graphique du jeu.
- Interface de jeu.
- Menu principal.
- Page explication.
- Pages des options et des controles.
- Page d'accueil.

#### 1.2 Première étape

La première étape du projet à donc était séparé en 4 sous-parties comme suis :

- La partie centrale est le développement de la logique du jeu qui sera la partie la plus longue à faire et qui sera nécessaire pour la suite.
- Le menu principale et les pages d'informations : Création des fenêtres, des boutons et gestions de la détection et du traitement des événements nécessaires.
- Le menu d'option (avec stockage, la modification et la récupération de toutes les options de jeu, le tout avec gestion des éventuels conflits (options contradictoires, deux commandes sur la meme touche, etc...).
- La page d'accueil et toutes les animations qui vont avec, plus d'autres animations pour les explications des dynamique du jeu ou le jeu en lui meme ainsi que la mise en place et maintien du gestionnaire de ressource.

#### 1.3 Répartiton des tâches

Enfin, le travail pour la réalisation de la première étape est répartie comme suit :

- Antoine : S'occupe de la partie 3, le menu des options et la gestion
- Bertrand : S'occupe de la page d'accueil et des animations
- Charlotte : S'occupe de la partie menu pricipale et des pages d'informations
- Nicolas : S'occupe de la partie logique du jeu

### 2 Nouveaux ajouts, amélioration, idées

Afin d'ajouter une dynamique graphique permettant de coller au nom de notre team, quelques ajouts de gameplay sont envisagés, à savoir :

- Si le joueur réalise une forme particulière avec ses blocs (peut-etre une forme de banane) une action spécifique est lancé, une sorte d'easter egg, qui pourrait être l'apparition d'une banane qui si on arrive à l'utiliser peut provoquer une assez grosse explosion sur la grille du joueur.
- Possibilité aussi dans le meme style avec des actions particulière de déclencher des petites attaques contre l'adversaire, par exemple envoyer une banane qui en explosant bloquerait temporairement des cases, ou rendrait une zone "glissante" dans le sens où il y serait plus compliqué d'y bouger les cases à l'endroit voulu.