RTS Basic

*Rapport Technique*

*Superviseur* David Grunenwald  
*Étudiants* Nils Ritter, Lukas Bitter, Nicolas Gonin  
*Début du projet* 21 septembre 2013  
*Fin du projet* 27 janvier 2014 *Version* 1.0  
*Dernière modification*

Table des matières

[1 Introduction 2](#_Toc409443776)

[2 Plateau de jeu 2](#_Toc409443777)

[3 Menus 2](#_Toc409443778)

[3.1 Menus hors-partie 2](#_Toc409443779)

[3.2 Menu pause 2](#_Toc409443780)

[4 Implémentation 3](#_Toc409443781)

[4.1 Réseaux 3](#_Toc409443782)

[4.2 Logique 3](#_Toc409443783)

[4.3 Affichage 3](#_Toc409443784)

[5 Responsabilités 3](#_Toc409443785)

[6 Annexe 4](#_Toc409443786)

[6.1 Diagramme de classes 4](#_Toc409443787)

[6.2 Cahier des charges 4](#_Toc409443788)

# Introduction

Ce rapport s’attache expliquer les choix et les problèmes qui découlent du cahier des charges.

# Plateau de jeu

//Screenshot avec légendes

# Menus

## Menus hors-partie

// un screenshot par menu

### Menu principal

Le menu principal est le point d’entrée de l’utilisateur dans l’application. C’est de cette fenêtre qu’il peut lancer les différentes fonctionnalités du programme. Dans la partie haute se trouve le logo du jeu. En dessous, les différents boutons de contrôle sont affichés.

### Options

La fenêtre options permet à l’utilisateur de configurer les paramètres globaux de l’application. Ces paramètres persistent entre plusieurs ouvertures du programme.

### À propos

La fenêtre à propos permet à l’utilisateur d’identifier les auteurs du jeu. Elle affiche également les licences et auteurs de toutes les ressources externes utilisées.

### Créer partie

La fenêtre créer partie est la dernière étape avant le démarrage de la partie. Les joueurs peuvent y définir le type, la durée (si applicable) et la difficulté de la partie. C’est à ce moment qu’ils sélectionnent le type de vaisseau avec lequel chacun souhaite jouer.

## Menu pause

### Partie en pause

Cette boîte de dialogue apparaît lorsqu’un joueur met la partie en pause. Le bouton « Non » reprend la partie en cours et le bouton « Oui » permet de retourner au menu principal.

# Conception

## Réseaux

## Logique

## Affichage

# Implémentation

## Réseaux

## Logique

## Affichage

# Responsabilités

# Annexe

## Diagramme de classes

## Cahier des charges