

Editeur de niveaux Prog & Play

Benjamin BONTEMPS

25 mars 2016

Résumé

Ce document a pour objectifs de récapituler l'essentiel du travail réalisé dans le cadre du projet de conception d'un éditeur de niveaux pour le jeu sérieux Prog&Play et de permettre sa maintenabilité en cas de nécessité. Il suppose acquis les concepts de base liés à Prog&Play, à Spring (moteur sur lequel est basé le jeu) et au développement en Lua.

Table des matières

1	Architecture	2
----------	---------------------	----------

1 Architecture

Cette section présente les choix effectués quant à l’architecture adoptée pour la réalisation de l’éditeur de niveaux.

Ce dernier est composé de :

- Un widget central permettant d’afficher les éléments de l’interface utilisateur et de capter les interactions avec cette dernière ou avec le moteur pour effectuer des actions en conséquence. (`editor_user_interface.lua`)
- Un gadget permettant l’utilisation de code synchronisé¹. (`editor_gadget.lua`)
- Un fichier contenant toutes les chaînes de caractères à afficher. (`EditorStrings.lua`)
- Un fichier définissant une classe² machine à états. (`StateMachine.lua`)
- Un fichier contenant des fonctions utilitaires. (`Misc.lua`)
- Des fichiers de description de tables Lua. (`Actions.lua`, `Conditions.lua`, `TextColors.lua`, `Filters.lua`)

La suite de ce document s’attache à décrire chacun de ces fichiers très précisément.

1. Par exemple, la création d’une unité sur le terrain.
2. Au sens de Lua.