

Pour chaque exigence de code et de jeu, expliquez comment le projet atteint l'exigence

CODE :

- /1 enum avec au moins 3 éléments
- /1 instruction d'itération (for, foreach, while)
- /1 tableau
- /1 appel de méthode avec 2 arguments nommés
- /1 définition de méthode avec 1 argument optionnel
- /1 définition de méthode surchargé (overloaded)
- /1 héritage de classes :
 - o /1 classe abstraite de base
 - o /3 classes dérivées
 - o /1 méthode à substituer (virtual, override)
 - o /1 utilisation de polymorphisme
- /1 délégué et 1 événement
- /1 collection utilisée (List, HashSet, Dictionary)
- /1 donnée sauvegardée

JEU :

- Doit utiliser au moins le clavier ou la souris pour les contrôles
- 1 minute de jeu (gameplay)
- 3 textures différentes
- 1 détection de collision
- Utilisation de la classe gameTime pour le temps

Décrire le design du jeu et utilisez des captures d'écran

Expliquez la hiérarchie de classe avec un diagramme

Discutez des difficultés rencontrées lors du projet et vos solutions

- Au moins une discussion sur le développement d'un algorithme pour résoudre un problème en particulier
- Au moins une discussion sur une difficulté liée à la langue de programmation

Citez les sources utilisées pour le projet