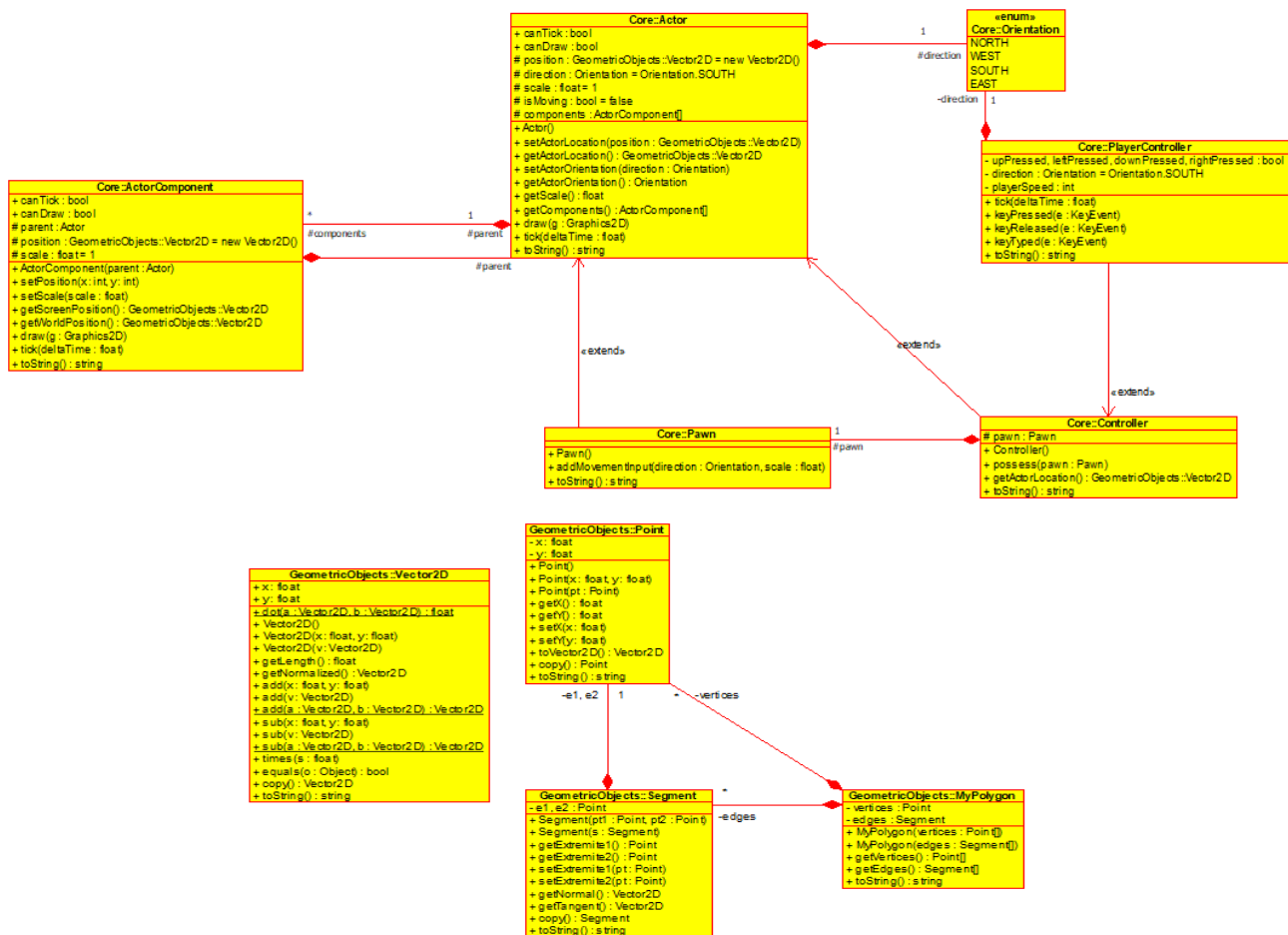


Rapport itération 2

- refonte des diagrammes uml des packages Core et GeometricObject.



- Ajout des polygones pour les tests de collision avec la carte, ajout d'une variable dans RectangleCollisionComponent permettant de récupérer l'acteur avec lequel il y a eu collision si collision avec un acteur.

-Modification en abstract des classes Actor, Controller, PlayerController et pawn.

- Création d'une classe MyPlayerController qui hérite de PlayerController afin de l'associer à Player.

- Ajout d'une relation entre d'un attribut controller dans Pawn qui contient le controleur associé à ce pion.

- Modification de GamePanel, BattleMode et BattlePanel afin de n'avoir que uune boucle de jeu et de pouvoir lancer des combats lors de collision avec un acteur de type Fighter.

- Ajout d'une condition de garde dans la fonction setAnimation dans SpriteAnimationComponent afin de ne pas reinitialiser si il n'y a pas de changement d'animation.

-Factorisation du code de Enemy et Player dans Fighter.

- Modification png pour l'affichage.

- Modification de la map au niveau des différentes couches afin de corriger les problèmes de perception.

- Ajout fonction dans Actor permettant de recevoir un événement.
- Refonte des méthodes permettant de bloquer les acteurs lors de collisions