

## **Introduction**

Cette application est développée en Java, avec le Framework LibGDX. Il s'agit d'un jeu vidéo de type shoot 'em up en 2D à défilement horizontal. Dans ce jeu, vous contrôlez un avion de combat capable de se déplacer dans toutes les directions et de tirer des projectiles. Sur fond de décor urbain, des dragons apparaissent et vous attaquent, eux aussi armés de projectiles.

## **Dépendances**

Pour utiliser cette application vous aurez besoin d'installer Java version 17, et de démarrez tout simplement le jeu.

Liens de téléchargement de Java : <https://www.oracle.com/java/technologies/downloads/>

## **Classe et méthode**

### Player

- Attributs
    - x - float
    - y - float
    - size - int
    - characterImg - Texture
    - character - Sprite
  - Méthodes
    - Player(x - float, y - float, size - int)
    - move(x - float, y - float) - void
    - setPosition(x - float, y - float) - void
    - get/set - x, y, size
    - draw(batch - SpriteBatch) - void
    - returnSprite() - Sprite
- 

### Monster

- Attributs
  - x - float
  - y - float
  - size - int
  - type - int
  - monsterSheet - Texture

- monster - Sprite
  - animation - Animation
  - stateTime - float
  - step - int
  - Méthodes
    - Monster(x - float, y - float, size - int, type - int)
    - update() - void
    - draw(batch - SpriteBatch) - void
    - move(x - float, y - float) - void
    - get/set - x, y, size, type, step
    - nextStep() - void
    - resetStep() - void
    - returnSprite() - Sprite
    - dispose() - void
- 

## PowerUp

- Attributs
    - x - float
    - y - float
    - largeur - float
    - hauteur - float
    - powerImg - Texture
    - power - Sprite
    - type - int
  - Méthodes
    - PowerUp(x - float, y - float, largeur - float, hauteur - float, type - int)
    - move(x - float, y - float) - void
    - get/set - x, y, type
    - draw(batch - SpriteBatch) - void
    - returnSprite() - Sprite
- 

## Shoot

- Attributs
  - x - float
  - y - float
  - largeur - float
  - hauteur - float
  - shootImg - Texture
  - shoot - Sprite
- Méthodes
  - Shoot(x - float, y - float, largeur - float, hauteur - float, type - int)
  - move(x - float, y - float) - void
  - get/set - x, y
  - draw(batch - SpriteBatch) - void

- returnSprite() - Sprite

---

## SQLiteManager

- Attributs
    - URL - String = "jdbc:sqlite:dragonGaidenDb.db"
  - Méthodes
    - SQLiteManager()
    - insererScore(pseudo - String, score - int, date - String) - void
    - recupererTopScores() - ArrayList<String[]>
-