

ARCHITECTURE LOGICIELLE

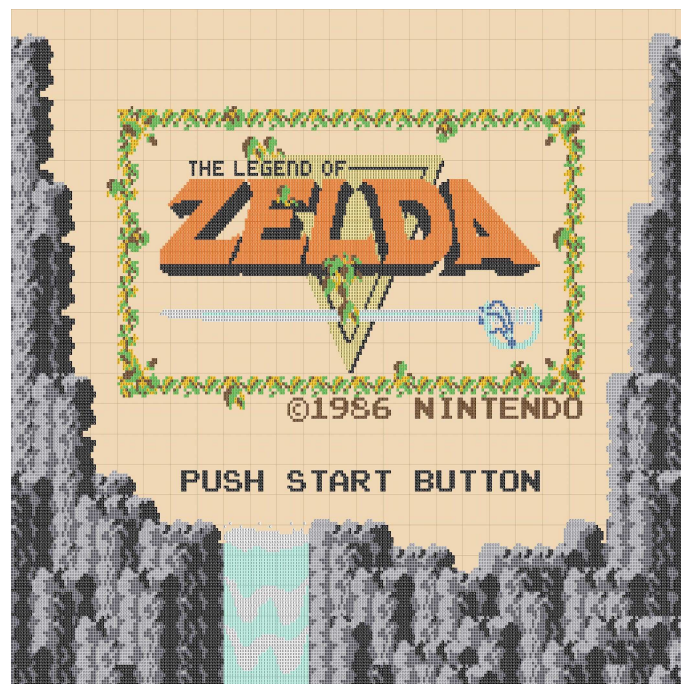
Benoît Védrenne, Gaël Walter

18 janvier 2009

Chargé de TD : Damien Cassou



Université Bordeaux 1,
351 cours de la Libération,
33405 Talence Cedex,
France



The Cremi Legend Of Zelda

Résumé

La légende raconte que la grande forêt d’Hyrule est occupée par Ganon, le puissant Prince des Ténèbres. Ganon a capturé la fille du Roi qui tenta de séparer la Triforce, puissant sortilège qui protège le royaume d’Hyrule. Ses gardes maléfiques avancent à grand pas dans la forêt en détruisant tout sur leurs passages...

Il existe cependant un chevalier courageux, en ces temps de manants. On le reconnaît facilement à sa chevelure blonde sous sa longue cape verte. Apprenant la nouvelle de l’invasion, le regard noir, il parti dans les haut bois de la forêt d’Hyrule pour les affronter tous et libérer la fille du Roi nommée “Zelda”.

The “CREMI Legend of Zelda”, c’est l’histoire de ce jeune garçon, nommé Link qui doit sauver la princesse Zelda au péril de sa vie.

Une somme d’embûches l’attend. L’art de manier son épée pourra peut être l’aider dans sa quête impossible : seul contre une armée entière.

1 Introduction

Le framework de jeu plateforme dont nous disposons, nous a permis d'implémenter une version du Jeu Zelda. Ce jeu, créé par Miyamoto (auteur également de Donkey Kong et Mario), possède une version Nintendo de 1986.

Notre application s'inspire de cette version, où l'on peut guider dans une forêt le personnage Link. Nous l'avons bien sûr dénommé Cremling Legend Of Zelda car il a été principalement développé au Cremling !

1.1 Comment jouer à CLOZ ?

Le but du jeu est de guider Link dans la forêt pour l'amener à la princesse Zelda avec les touches fléchées.

On devra tout d'abord éliminer tout ses ennemis maléfiques en utilisant le coup d'attaque par la touche "Espace". Ceux ci sont très énervés car ils ont été prévenus de l'arrivée de Link, c'est pour cela qu'ils n'ont pas un comportement très logiques. Parfois, il se peut qu'un ennemi plus robuste surveille plus raisonnablement Zelda, il est donc plus difficile à tuer. Il ne faut pas hésiter à les frapper de manière répétée.

La difficulté du jeu réside dans le nombre d'ennemis à tuer, plus ou moins forts selon leurs grades, mais aussi dans les différents objets qui peuvent agrémenter le jeu. Le joueur est libre de tous les essayer. Mais comme dans la réalité, les bombes blessent.

La vie de Link démarre à "100" mais elle peut descendre très vite ! Faites attention Link, n'est pas immortel. En mourant, vous recommencerez le jeu au début du niveau.

1.2 Quelques règles du jeu

Seul le clavier est utile au jeu, mais le menu permet d'autres actions.

Au croisement avec des ennemis, Link perd de la vie car il se fait frapper par ceux-ci. Les boss notamment sont plus coriaces (de vrais brutes)), et tapent plus fort. Si notre héros meurt, le niveau de jeu redémarre au début.

Depuis le menu, on peut redémarrer la partie au début, mais aussi sauvegarder la partie ou (en théorie) en restaurer une.

Lorsque tout les ennemis sont tués, il faut aller vers la princesse et le niveau est gagné, on passe alors automatiquement au niveau suivant, s'il existe. On peut trouver une arme sur le sol, Link peut attaquer avec. Il est possible que certaines actions enlèvent cette arme, et le combat de boss devient plus ardu.

1.3 Astuces

Comme dans beaucoup de jeu vidéo d'aventure, nous avons laissé des codes secrets que l'on peut chercher si l'on veut. Qu'il est agréable en étant joueur de trouver ce genre de code ! Mais n'oubliez pas que l'abus de codes nuit au plaisir de jouer.

2 Conception

La première phase du projet fût d'étudier le framework donné, ainsi que le code du jeu Pacman. Le framework nous permet de créer un jeu basé sur un univers donné, des entités évoluant dans ce monde selon des règles de collisions données. Nous avons commencé à utiliser les classes du jeu Pacman pour débiter Zelda. Ce fût non seulement un moyen de comprendre plus vite comment utiliser certaines fonctionnalités du framework, mais aussi une difficulté de commencer à vouloir adapter un jeu déjà fait à un autre, plutôt que de partir sur une base saine.

Ce choix nous amena à ajouter petit à petit les différentes fonctionnalités en plus que nous voulions.

2.1 Paquetages

Au fur et à mesure de l'implémentation, nous avons mis en place une arborescence de paquetages de classes, séparant bien chaque partie du code, ce qui nous a permis de nous retrouver plus facilement tout au long du projet. On retrouve "**base**", "**game**" comme dans le framework, mais aussi "**rule**", "**entity**" comme dans la version de Pacman.

Le paquetage "**zelda**" comprend plusieurs paquetages.

Le paquetage "**base**" permet de gérer l'interaction utilisateur, sons, gestion de mouvements de personnages.

Le paquetage "**rule**" contient les règles de gestion de collisions ou blocages entre entités du jeu.

Le paquetage "**level**" permet de gérer la mise en place des niveaux du jeu, de la lecture de fichier pour les niveaux, à la création de niveaux.

Le paquetage "**game**" contient les classes nécessaires à la création du jeu (gestion de l'univers, sauvegarde de niveaux...).

Le paquetage "**observer**" permet de gérer tout les observateurs du jeu.

Le paquetage "**entity**" possède toutes les classes de toutes les entités présentes dans le jeu : personnages et décors. Dans les personnages, un paquetage est réservé aux états de Link.

2.2 Architecture générale

2.3 Architecture détaillée

Une Fabrique Abstraite pour créer le niveau depuis un fichier texte

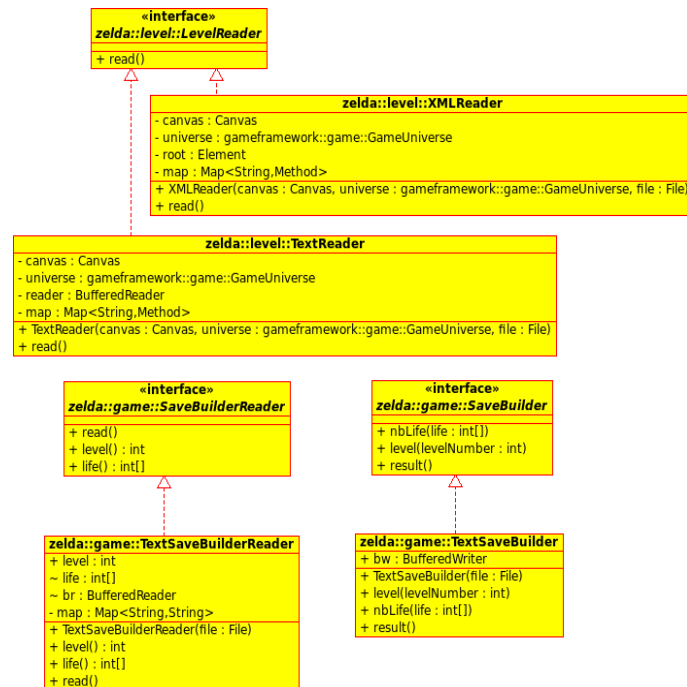
Nous avons choisi d'utiliser une fabrique abstraite pour permettre la création et l'ajout d'entités dans le niveau. Il était assez intéressant de créer cette fabrique abstraite car ainsi nous ne faisons juste qu'une demande de création d'un certain objet qu'elle s'occupait d'instancier. Une personne voulant créer un personnage ou une autre entité a juste besoin de faire appel à la méthode create adéquate. Cependant, le problème le plus important et qui est un problème propre à ce modèle est que l'ajout de nouvelles entités est assez fastidieux : à chaque nouvel objet il faut une méthode pour le créer. Dans les constructeurs de niveaux actuels il faut ajouter dans la table de hashage la méthode associée.

Le pattern Monteur pour sauvegarder la partie

Le fait de sauvegarder la partie est une action classique de tout jeu. Il nous est apparu comme évident d'avoir une représentation sur fichier du contenu de cette sauvegarde. Nous avons donc mis en place un monteur, celui-ci en effet est particulièrement adapté à ce genre de situation. Nous avons donc créer un monteur concret qui permet d'écrire un fichier texte contenant les informations ainsi sauvegardée.

Un autre avantage de ce patron de conception est que nous pouvons ainsi rapidement modifier la représentation de cette sauvegarde. Il est tout à fait possible d'imaginer une sauvegarde au format HTML ou XML, ou on ne sait dans quel autre format. Le format de la sauvegarde est donc facilement

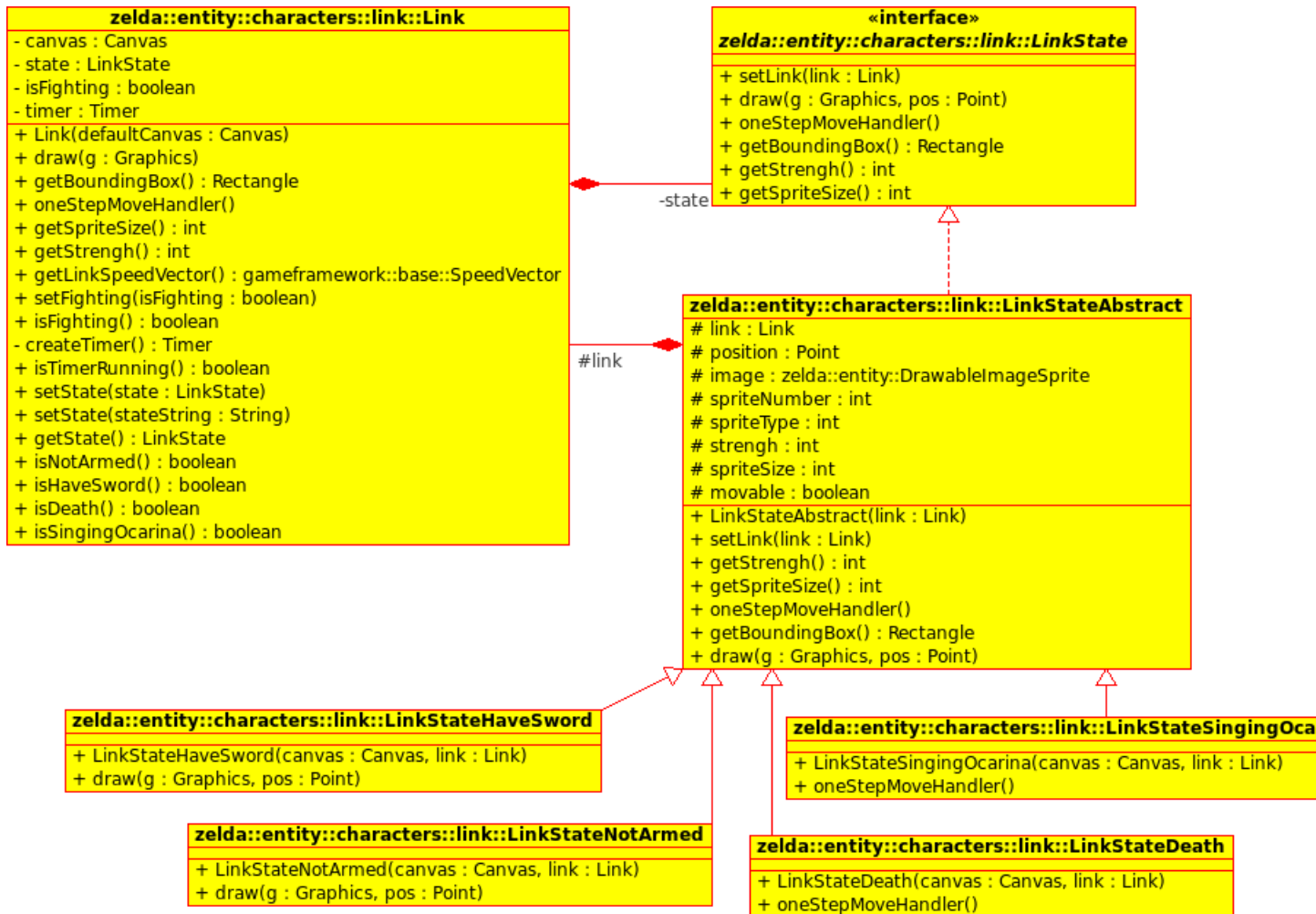
modifiable pour n'importe quelle personne reprennant notre code et qui n'aimerait pas notre représentation.



Nous avons aussi utilisé ce modèle pour la lecture de la sauvegarde ainsi que la lecture du fichier de création de niveau et ce pour les même raisons que celles énoncées juste avant.

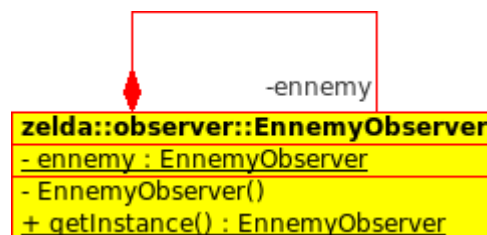
Gestion des états de Link avec le pattern Etat

L'état de Link modifie son comportement. Ces changements apparaissent de façon dynamique, selon les événements du jeu, ou du joueur. Cette intention nous a amené à utiliser le pattern Etat pour gérer Link. Celui ci peut déléguer son comportement changeant à une hiérarchie de classes LinkState possédant des requêtes spécifiques comme l'utilisation de l'arme, le mode attaque, la mort du personnage... Sur la fin du développement, cette conception nous a permis de rajouter rapidement de nouveaux états, et d'ajuster le comportement voulu facilement.



Gestion du niveau avec des observateurs

Dans le jeu, une des priorité est d'éliminer tout les ennemis afin de pouvoir finir le niveau. Afin de gérer le nombre d'ennemis, on crée un observateur unique à qui on adresse en début de niveau le nombre d'ennemis à tuer. L'intérêt est ici de créer une unique instance d'observateur et de fournir un point d'accès global à celle ci depuis toutes les classes du jeu. L'utilisation du modèle Singleton fût alors évident.



3 Evolutions

Notre jeu Zelda n'est pas complètement fini, il ne comprend que quelques niveaux, comprenant quelques ennemis, et quelques objets classiques. Quelques sprites ne sont pas parfaits, ni complets. Cependant, le jeu fonctionne correctement, les fonctionnalités que nous voulions au départ étant implémentées.

Nous aurions voulu, avec plus de temps, produire des niveaux plus riches en entités, plus agréables à jouer. Le jeu semble trop court, et nous aurions voulu développer un scénario plus attractif.

3.1 Critiques

Le mouvement des gardes a été honteusement copié de celui des "ghosts" du Jeu Pacman donné, dans un premier temps, ce qui nous a permis de nous concentrer sur d'autres éléments du jeu. Fi-

nalement nous nous sommes habitués à ces mouvements primitifs qui ajoutent une difficulté au jeu. Nous pourrions créer une autre méthode de déplacement, plus intelligente, qui suivrait un déplacement précalculé. Une bonne aptitude des gardes serait de changer de méthode déplacement et aller attaquer Link dès qu'il s'approche trop près de Zelda ou trop près d'une zone donnée.

Les sons ne sont pas assez nombreux, ce qui laisse une part de silence trop grande, mais le système de son est mis en place, ce qui nous relie aux besoins du projet même.