Dominik Grobecker

 Documentation Technique

Pour devéllopeur : RPG pathfinder

Sommaire

[1. Rappel des objectifs principaux de l’application 2](#_Toc510099999)

[2. Contexte d’utilisation 2](#_Toc510100000)

[3. Librairies utilisées 2](#_Toc510100001)

[4. Classes et assets de l’applications 3](#_Toc510100002)

[5. IDE utilisé / Autres outils 4](#_Toc510100003)

[6. Stockage des données 5](#_Toc510100004)

[7. Exécutable – Mode d’installation 5](#_Toc510100005)

# Rappel des objectifs principaux de l’application

L’application développée est une application de jeu vidéo de type Jeu De Rôle avec des combats au tour à tour.

Il permet de :

* Créer un personnage personnalisé.
* Incarner un personnage personnalisé
* Se déplacer sur une carte
* Sauvegarder en plein jeu
* Charger une partie précédente

# Contexte d’utilisation

La cible est un très large : elle comprend les personnes de 12 à 77 ans.

L’environnement de déploiement est Windows 7 et 10.

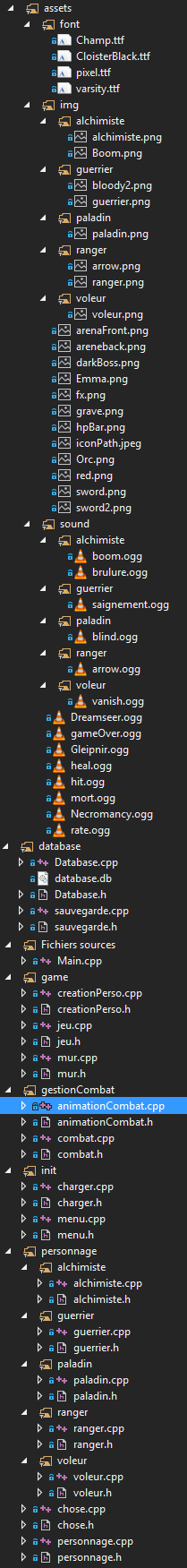
L’application peut être utilisé par la quasi-totalité des ordinateurs Windows 7 et 10 sur le marché.

# Librairies utilisées





# Classes et assets de l’applications

Le dossier assets est composer du dossier sound, img et font.

* Le dossier font comprend les polices de l’application.
* Le dossier Img comprend les images et sprites commun de l’application ainsi que ceux des Professions disponible dans le jeu au format png pu jpeg
* Le dossier sound comprend les musiques et sonds commun de l’application ainsi que ceux des Professions disponible dans le jeu au format .ogg

Le dossier database comprend :

* La classe database permet la création et la gestion d’une base de données nommé database.db
* La classe sauvegarde permet une interface facile entre la classe personnage et la classe jeu avec la classe database afin de sauvegarder et charger une partie.

Le dossier fichier source comprend :

* La classe main qui lance l’application.

Le dossier game comprend :

* La classe creationPerso permet la création de l’avatâr du joueur au travers d’un questionnaire simple.
* La classe jeu gère le déplacement de l’avatâr sur la carte du jeu et la création et le placement des ennemis et le lancement parallèle de la classe combat et de la fenêtre de combat avec un thread
* La classe mur permet de créer des murs sur l’image afin d’arrêter le déplacement de l’avatâr ?

Le dossier gestionCombat comprend :

* La classe animation de combat est un attribut de la classe personnage qui permet d’afficher des animations en fonction des choix du joueur.
* La classe combat gère les tours d’initiatives de l’avatâr du joueur ainsi que ceux des ennemis et lance la fenêtre de combat.

Le dossier init comprend :

* La classe Menu qui est appelé par la classe main qui ouvre le menu des choix et gère aussi le choix option.
* La classe charger affiche les parties sauvegardées et lance le jeu une fois une sélectionné.

Le dossier personnage comprend

* La classe personnage qui gère le déplacement, les choix et les animations de combat
* La classe chose qui est la classe parent de personnage qui permet la création simple des rectangle shape ,texte et de sprite en un seul objet
* Le dossier paladin qui comprend :
  + La classe paladin qui comprend les spécificités tels que le calcul des soins et l’attaque spéciale « Justice » du métier paladin par rapport à la classe personnage de laquelle elle hérite
* Le dossier guerrier qui comprend :
  + La classe guerrier qui comprend les spécificités du métier guerrier spécificités tels que le calcul des soins et l’attaque spéciale « saignement » par rapport à la classe personnage de laquelle elle hérite
* Le dossier alchimiste qui comprend :
  + La classe alchimiste qui comprend les spécificités du métier alchimiste spécificités tels que le calcul des soins et l’attaque spéciale « bombe » par rapport à la classe personnage de laquelle elle hérite
* Le dossier ranger qui comprend :
  + La classe ranger qui comprend les spécificités du métier ranger spécificités tels que le calcul des soins et l’attaque spéciale « headshot » par rapport à la classe personnage de laquelle elle hérite
* Le dossier voleur qui comprend :
  + La classe voleur qui comprend les spécificités du métier voleur spécificités tels que le calcul des soins et l’attaque spéciale « feinte/ backstab » par rapport à la classe personnage de laquelle elle hérite

# IDE utilisée



# Versioning utilisé



# Stockage des données



Base de données en local avec le fichier « ./database/database.db »

# Exécutable – Mode d’installation

Un fichier RpgPathfinder.exe est livré dans le dossier Installer

Il suffit de lancer l’installation.

Et d’exécuter projet2.exe en tant qu’ADMINISTRATEUR.