frmGame

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Objet | Nom | Texte |
| Forme | frmGame | Snake Game! |
| Étiquette | lblScore | Score: 0 |
| lblLength | Longeur: 1 |
| lblHighscore | Meilleur Score: |
| lblHelp | Attrape les cercles rouges pour améliorer ton score. Mais fais attention à ne pas frapper les murs, ou le serpent.  Contrôles:  Clés flèches ou WASD: Contrôle le serpent  Espace: Pauser le jeu  O: Changer les paramètres |
| lblParametres | Clique ici pour changer les paramètres du jeu.  Paramètres actuels:  Rapidité: Moyen  Largeur: 25x25  Point par cercle: 1 |
| Boîte Image | picBoard |  |
| Minuteur | tmrTick |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Entrée | Interface | Code source | Sortie |
| Lorsqu’une clé flèche ou une clé WASD est appuyée, la clé espace est appuyée, la clé o est appuyée ou la boite de paramètres est cliqué | Aucune interface sauf des étiquettes (ex. l’aide, les paramètres le score, etc.) et le tableau du jeu | Visual Basic 2010 | Changer la direction du serpent, pauser le jeu, ou voir les paramètres du jeu |

|  |  |
| --- | --- |
| Pseudo-code | Variables et constantes |
| Quand la forme est fermée :  Créer un enregistrement du meilleur score | highscore |
| Quand une clé flèche ou une clé WASD est appuyé:  Ajouter une demande de direction à la queue | frmGame, nextDirection, entry |
| Quand la clé espace est appuyé :  Pause le jeu |  |
| Quand la clé d’O est appuyée ou la boite de paramètres est cliqué :  Montre les paramètres  Mettre à jour les paramètres | language, speed, grid, points, walls, entry, highscore, score, squarelength, gridlength, food, user, nextDirection |
| Quand un tick a écoulé :  Bouger le(s) serpent(s)  Tester si l’utilisateur a gagné un point  -Si oui mettre à jour les étiquettes  -Augmente sa longueur  -Créer un nouveau cercle  Tester si l’AI a gagné un point  -Si oui augmente sa longueur  -Créer un nouveau cercle  Tester si l’utilisateur a perdu le jeu  Tester si l’AI a perdu le jeu  Mettre à jour le tableau du jeu | gameover, user, nextDirection, food, score, lblScore, highscore, lblHighscore, lblLength, walls, language, picBoard, cpu, aStar, board, difficulty, ai, |

frmOptions

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Élément | Nom | Texte |
| Forme | frmOptions | Options |
| Boite groupe | grpLanguage | Langue |
| grpSpeed | Rapidité |
| grpDifficulty | Difficulté AI |
| grpSize | Largeur de la grille |
| grpPoints | Taux d’augmentation |
| grpEntry | Méthode d’entrée |
| Bouton radio | 17 options | Veuillez voir le programme |
| Bouton | btnCancel | Annuler |
| btnAccept | Appliquer |
| btnReset | Réinitialise le meilleur score |
| Case à cocher | chkWalls | Peu toucher les murs |
| chkAI | Deuxième serpent |
| chkAStar | Algorithme A\* |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Entrée | Interface | Code source | Sortie |
| Cliquer un des trois boutons, changer une option | Trois boutons pour appliquer, quitter, et réinitialiser, plusieurs cases à cocher et boutons radio | Visual Basic 2010 | Change les options de la forme frmGame, change de forme à frmGame, Réinitialise le meilleur score, changer les options |

|  |  |
| --- | --- |
| Pseudo-code | Variables et constantes |
| Cliquer btnCancel :  Change de forme à frmGame | frmGame |
| Cliquer btnAccept  Change les valeurs des options dans frmGame  Change de forme à frmGame | frmGame, language, speed, grid, points, walls, entry, aStar, AI, difficulty |
| Cliquer btnReset  Change la valeur de highscore à 0  Met à jour lblHighscore | highscore, lblHighscore |