
Rapport 3

Itération 3 du projet Long

Driss Chraibi - 25 mai 2024

Mise en place des interfaces graphiques

Pour les jeux, une architecture typique peut inclure des concepts comme le GameStateManager (GSM), les états (States), et le DesktopLauncher.

Le **GameStateManager** est responsable de la gestion des différents états du jeu. Il contrôle la transition entre les différents états (par exemple, menu principal, jeu en cours, pause, etc.).

Les "**States**" représentent les différents états du jeu. Chaque état hérite d'une classe abstraite **GameState** qui définit les méthodes de base nécessaires (initialisation, mise à jour, rendu, gestion des entrées, et destruction).

Le **DesktopLauncher** est le point d'entrée de l'application. C'est là où l'application est initialisée et où le premier état est défini. Pour les jeux développés avec des frameworks comme LibGDX, le DesktopLauncher configure la fenêtre de jeu et lance le GameStateManager.

J'ai donc implémenté l'interface graphique selon cette architecture. Cela comprend plus particulièrement l'état de jeu, un menu principal, un menu pause, un menu victoire et un menu défaite. cette architecture est représentée sur le schéma UML ci-dessous :

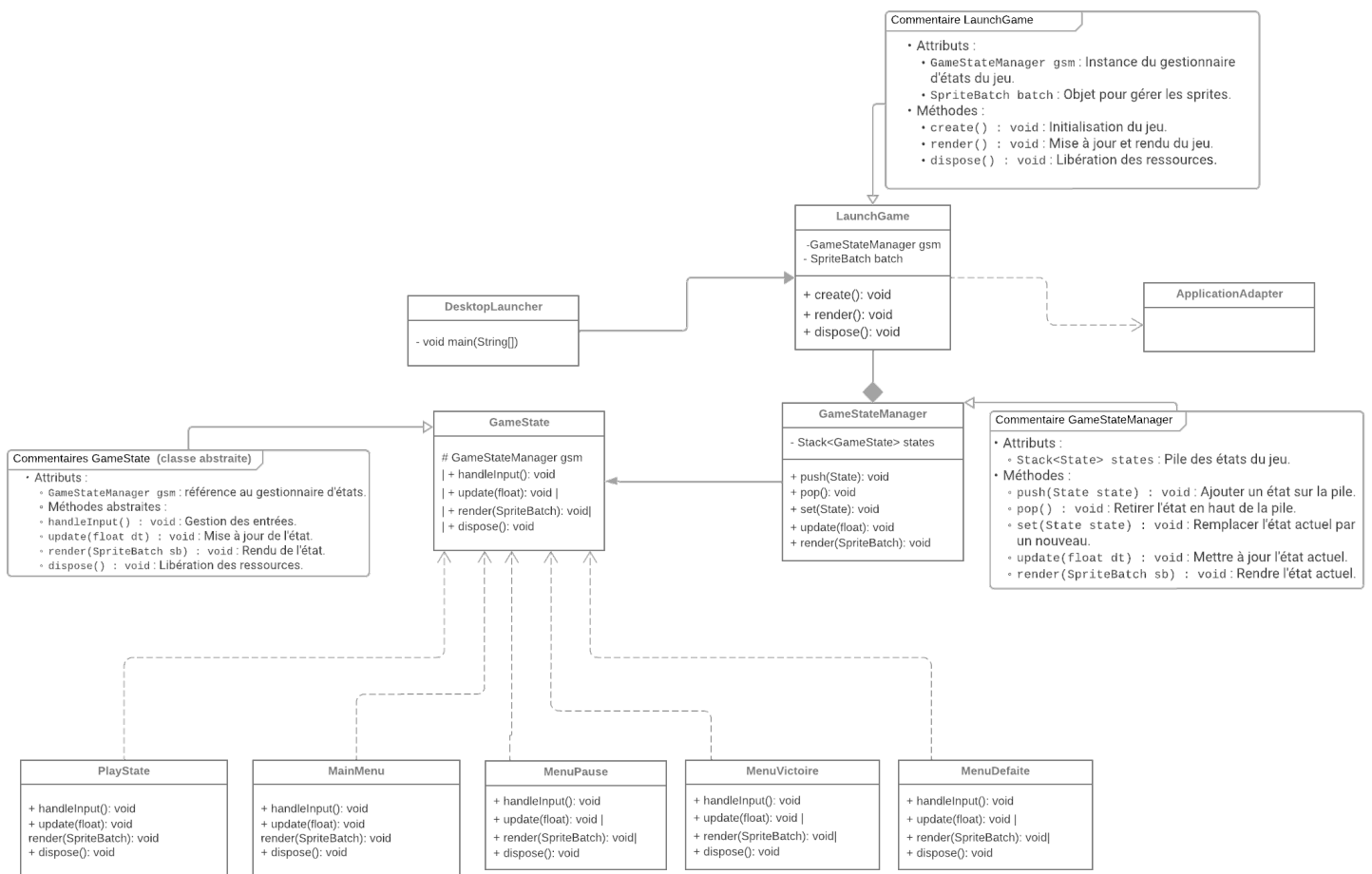


Diagramme UML implémentation de l'interface graphique