



Projet de semestre - C++ orienté objet
Dodgeball
COM-112(a)

Rafael RIBER - SCIPER: 296142
Valentin RIAT - SCIPER: 289121
EL-BA2 - Semestre de printemps 2018-2019

1 Architecture logicielle et description de l'implémentation:

1.1 Structuration des données

L'ensemble des joueurs est stocké dans un `vector` appelé `players`, attribut de la classe `simulation`. Les balles sont stockées de manière identique dans un `vector` appelé `balls`.

La carte est stockée sous forme d'un `vector` à deux dimensions, où les cases où un obstacle est présent sont représentées par `'1'`, et les cases libres par `'0'`.

2 Méthodologie et conclusion: