

Dans cette section, vous allez expliquer les différents algorithmes qui vous paraissent importants pour votre projet. (Pour l'explication : son principe, les grandes lignes de comment il s'exécute, sa complexité,...)

0.1 Programmation orientee objet

Chaque élément de base du jeu est représenté par une classe. Player représente un joueur contrôlé par l'utilisateur, World représente le monde contenant le joueur et la map dans lequel il évolue, MatrixCase représente une case de la map, Cell représente tous les différents types de cellules et enfin Level représente un niveau de jeu.

images/objects.pdf

Ces différentes classe sont organisées selon la hiérarchie suivante :

0.2 Représentation d'une map

images/matrixCase.pdf

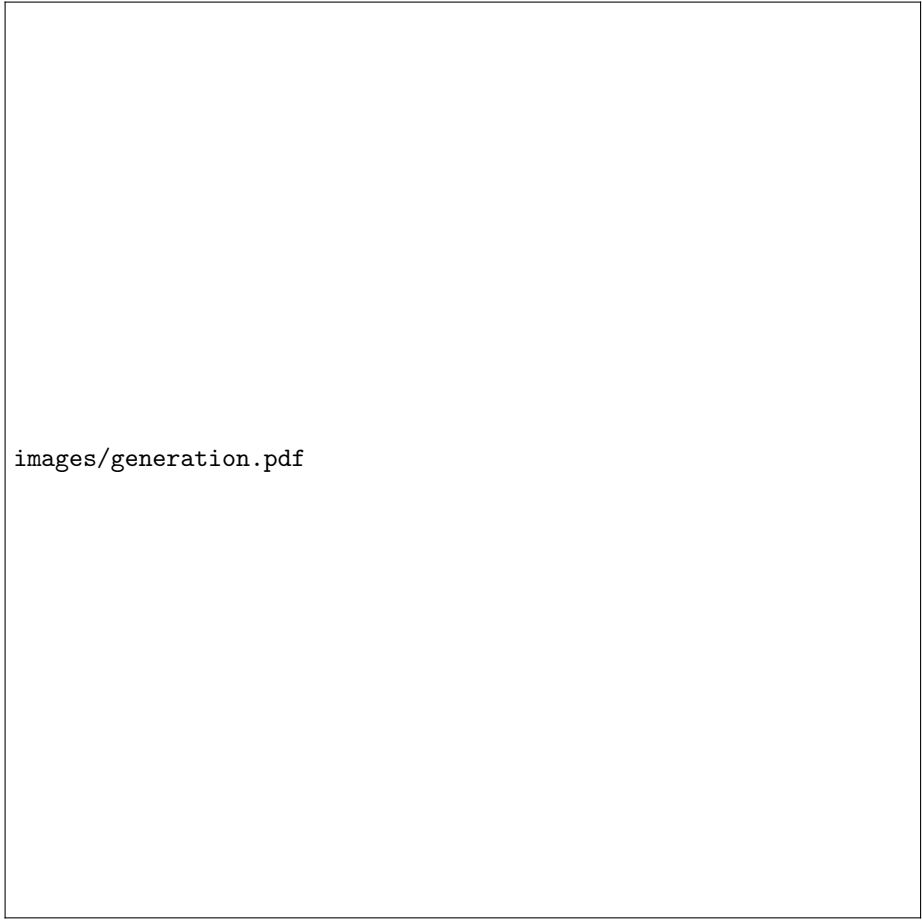
0.3 Chargement d'un niveau

0.4 Déplacements

0.5 Options utilisateur

0.6 Pack de textures

0.7 Génération aléatoire de niveau



images/generation.pdf

0.7.1 Placement aléatoire

0.7.2 Backward induction

0.7.3 A* path finding