

# Rapport de projet

Alexis Laouar, Rémi Oudin, Kévin Le Run

## 1 Vue d'ensemble

L'architecture du moteur de jeu est une variante du Modèle-Vue-Contrôleur où les modèles ne sont pas purs et ont une certaine part de contrôle.

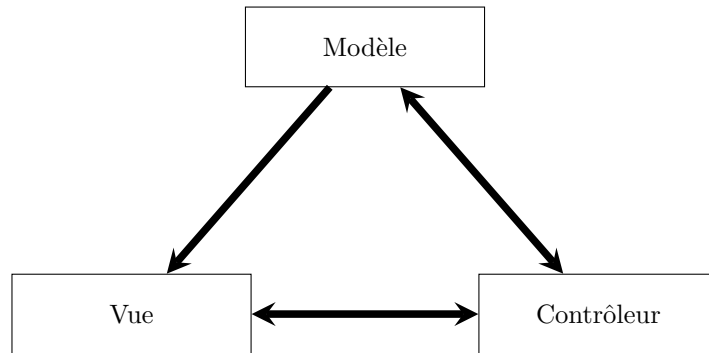


Figure 1: Modèle-Vue-Contrôleur

Les contrôleurs sont placés dans le package `runtime`, les modèles dans le package `game_mechanics` et les vues dans le package `gui`.

## 2 Les contrôleurs

Le contrôleur principal est l'objet `Controller`. Il contient la boucle `update-render` ainsi que l'ensemble des modèles actifs : les tours, les ennemis et les projectiles. À chaque tour de boucle, tous ces modèles sont mis à jour et dessinés à l'écran. La mise à jour des mouvements se fait par méthode d'Euler (plus de détails en section 3).

- 3 Modèles**
- 4 Vues**
- 5 Conclusion**