

Rapport Projet Java

Jeu de balle au prisonnier



PRÉSENTÉ PAR

Nathalie TANG

Clara MORAIS

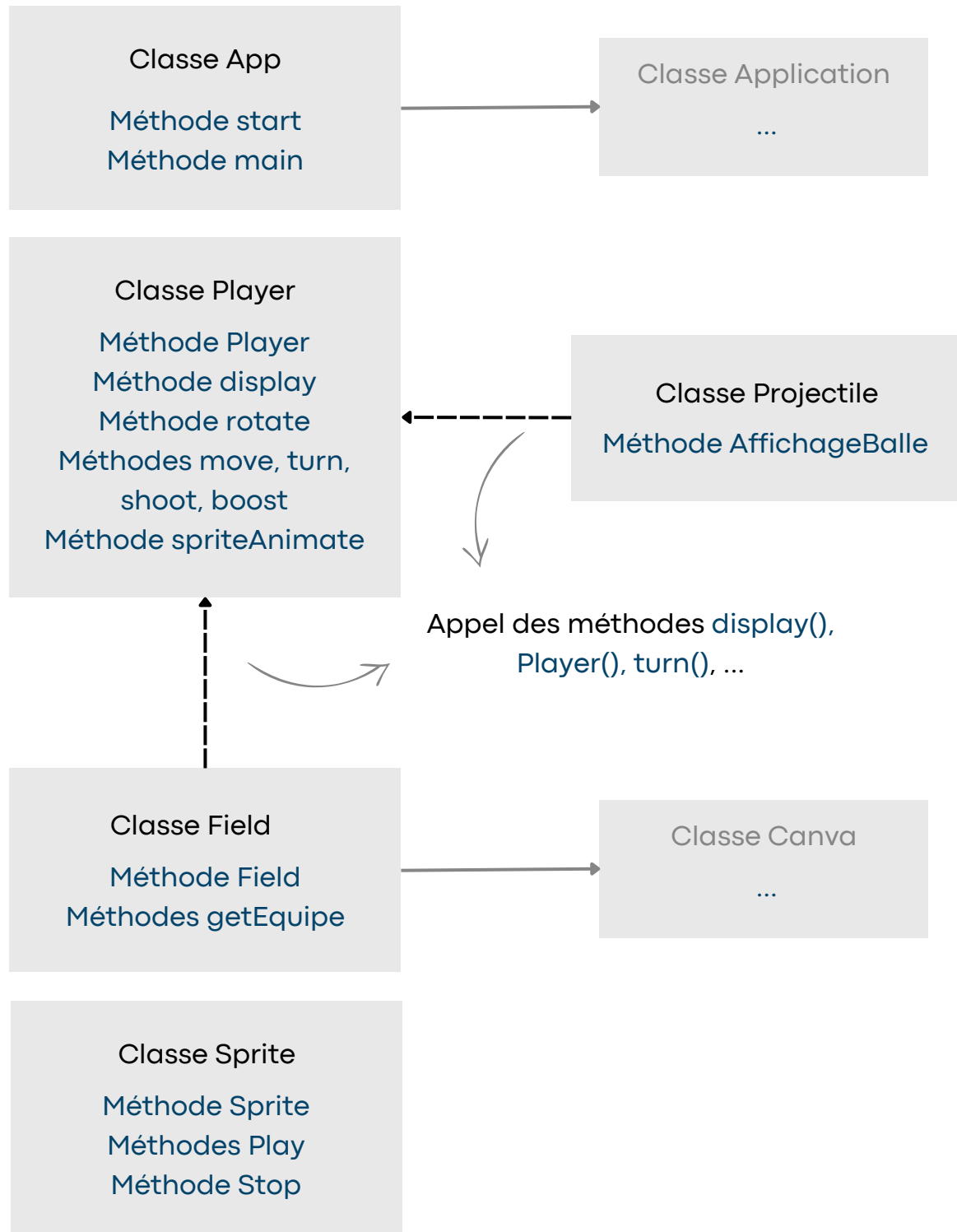


INSTITUT
DE LA
communication

NOVEMBRE 2022

Présentation du code

Diagramme de classes



Présentation du code

Explication du code

Classe Player : Attribuer une vitesse aléatoire

```
// Tous les joueurs ont une vitesse aléatoire entre 0.0 et 1.0
Random randomGenerator = new Random();
step = randomGenerator.nextFloat();
```

Grâce à la librairie Random, nous sommes capables de générer une vitesse aléatoire qui sera attribuée à chaque joueur contrôlé au début de chaque partie. Cette variable "Step" est utilisée dans les méthodes qui permettent le déplacement des joueurs (moveRight, moveLeft)

Classe Field : Création de deux équipes - Joueurs contrôlés et IA

```
Player [] equipe1 = new Player[3]; /*Nombre de joueurs d'une équipe dans la partie*/
Player [] equipe2 = new Player[3]; /*Nombre de joueurs d'une équipe dans la partie*/

// Initialisation de l'équipe1

// Personnages contrôlés par le pc
for (int i = 0, n=4; i < 2; i++, n--)
{
    equipe1[i] = new Player(gc, colorMap[i], w/n, h-50, "bottom");
    equipe1[i].display();
}

// Personnage contrôlé par le joueur 1
equipe1[2] = new Player(gc, colorMap[2], w/5, h-50, "bottom");
equipe1[2].display();
```

Classe Field : Attribution des touches pour gérer les joueurs

```
for (int i=2; i<3; i++) //pour le mo
{
    if (input.contains("LEFT"))
    {
        equipe1[i].moveLeft();
    }
    if (input.contains("RIGHT"))
    {
        equipe1[i].moveRight();
    }
    if (input.contains("ENTER")) {
        equipe1[i].shoot();
    }
    if (input.contains("UP"))
    {
        equipe1[i].turnLeft();
    }
    if (input.contains("DOWN"))
    {
        equipe1[i].turnRight();
    }

    equipe1[i].display();
}
```

Classe Player : Afficher les joueurs

```
public Player[] getEquipe1() {
    return equipe1;
}

public Player[] getEquipe2() {
    return equipe2;
}
```