Instinto Mexicano

Le système d'état du Game Engine

Système d'État

Système d'État

L’engine du jeu se base sur un système d’états.

Les différents moments du jeu sont appelés États (States). Les états sont plutôt divers

* SplashScreen
* Intro
* Main Menu
* In Game Menu
* In Game
* Etc…

La manière dont le Game engine fonctionne est la suivante :

On lui donne un état. L’engine le mettra en mémoire et exécutera ses 3 méthodes principales soit init(), update() et draw(). Les méthodes update() et draw() seront éxécutée en boucle jusqu’à ce que l’état ne spécifie à l’engine que ce dernier devrait transitionner vers un nouvel état. À ce moment, l’engine exécutera la méthode cleanup de l’état puis procédera à la transition et enclenchera les différentes étapes de nouveau avec ce nouvel état.

Chaque état pour être reconnu comme tel devra hérité de la classe virtuelle GameState.

# Méthode update

La méthode update() d’un état correspond à la gestion logique de l’état. Si l’on se réfère à une architecture de type MVC, elle correpsond au controlleur.

Méthode draw

Cette méthode toujours en suivant l’exemple de l’architecture MVC, correspond à la vue. C’est cette méthode qui gère l’affichage à l’écran des éléments désirés.