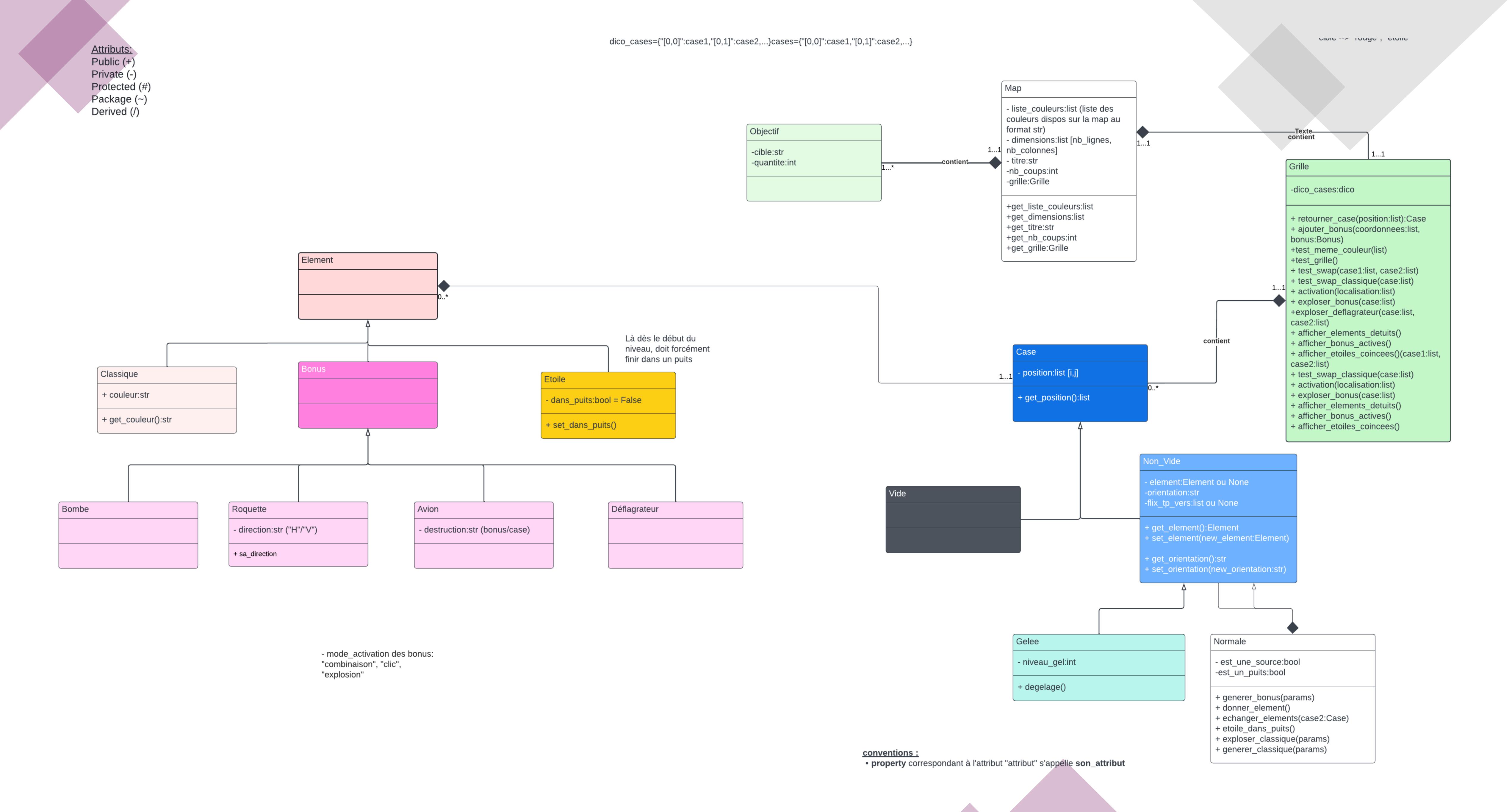
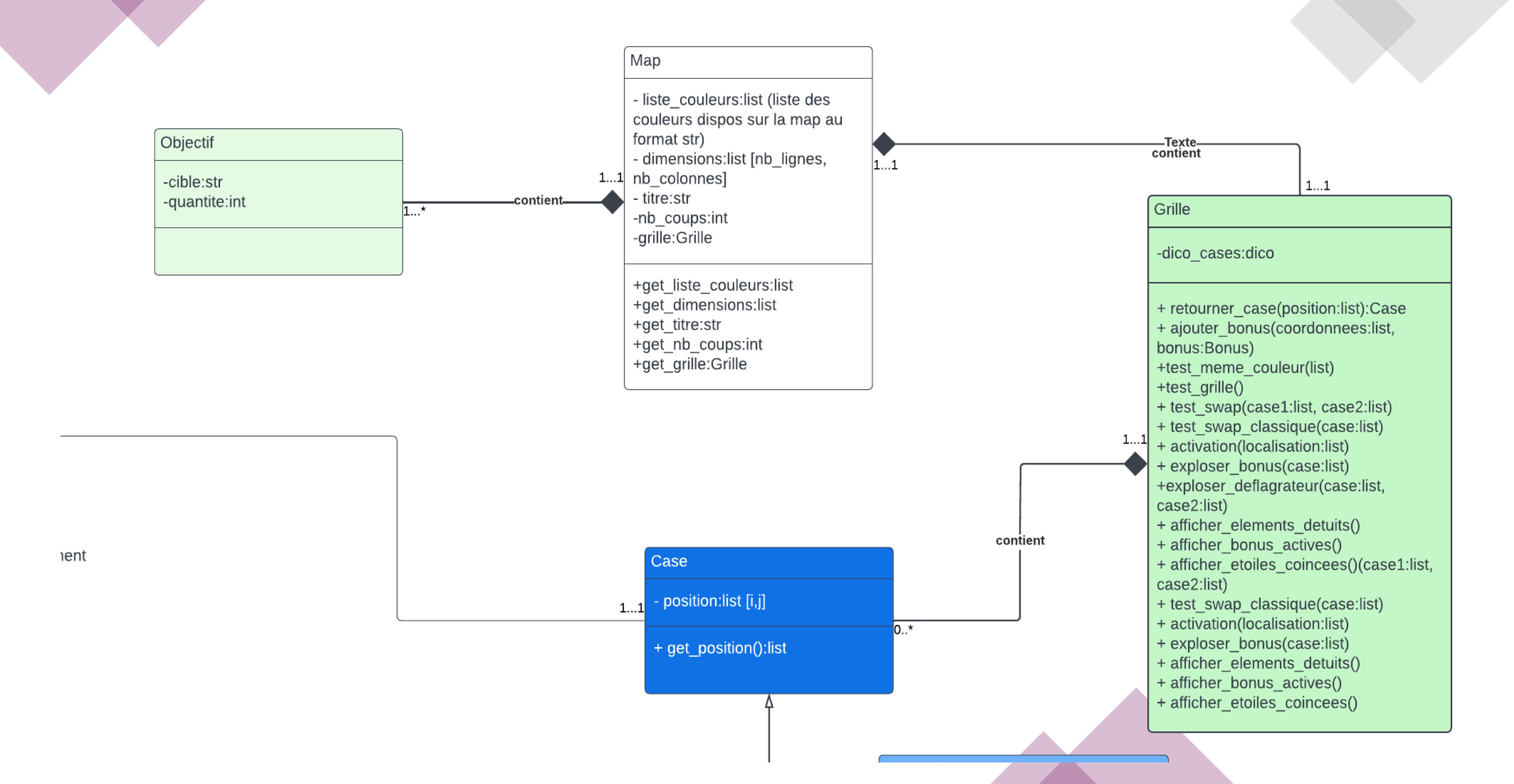


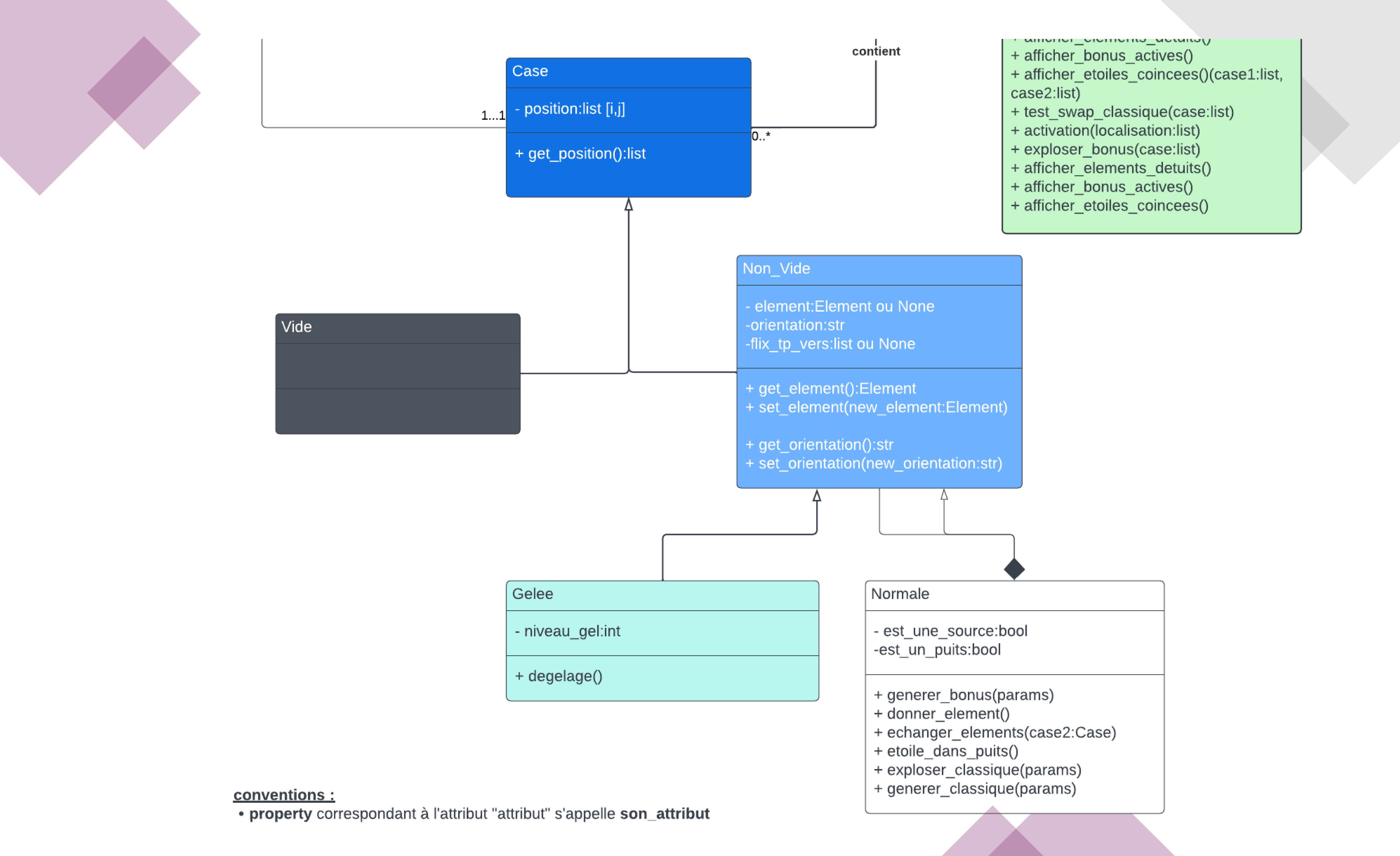
Présentation Projet MiniPOO MINI POO: Match-3

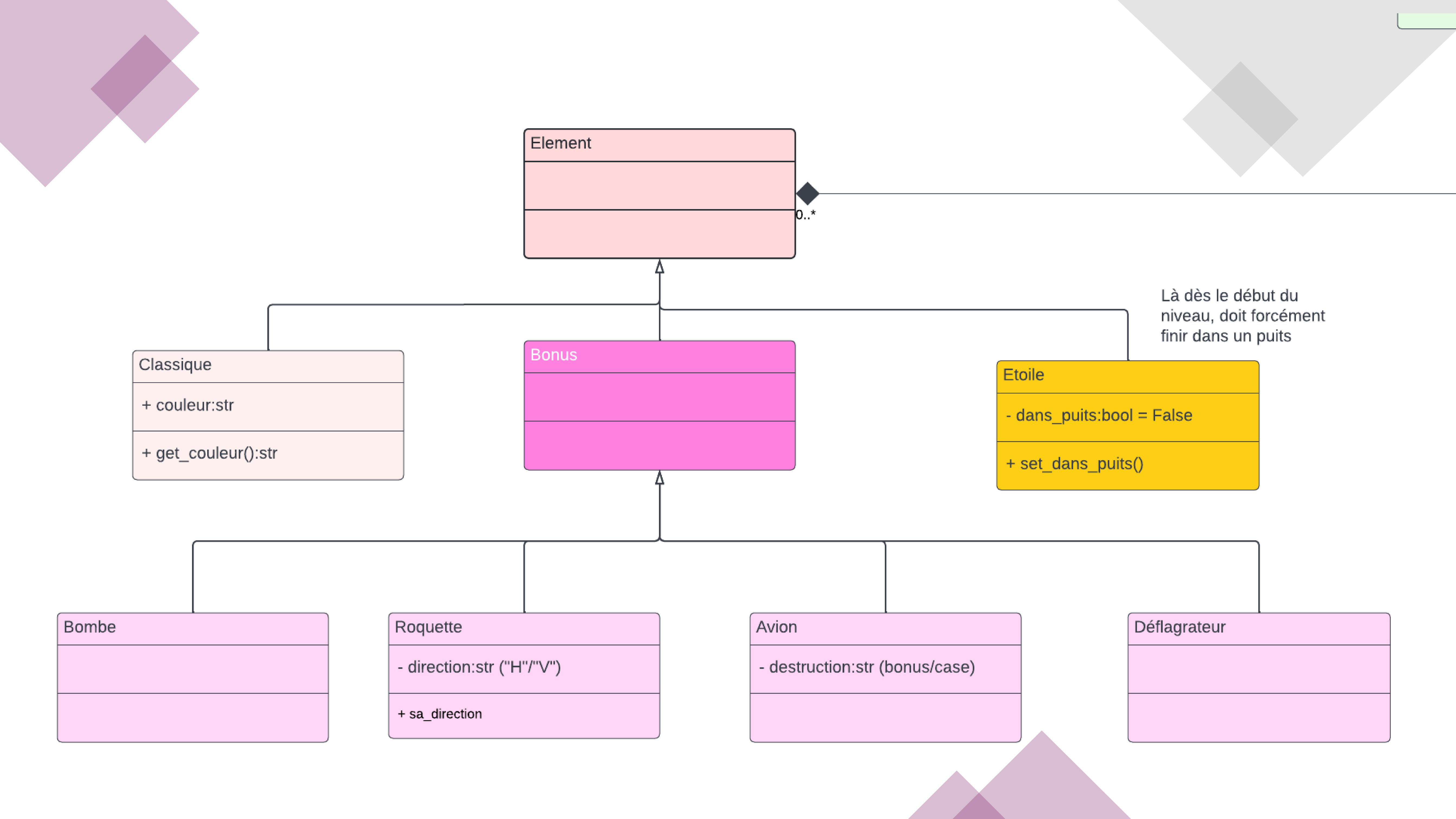
Eva GUILBERT, Clotilde GUYARD-GILLES

- Conception des classes et de leurs attributs
- Chargement XML des niveaux
- Identification de combinaisons
- Déplacement des éléments
- Décompte des objectifs
- Interface (visualisation)









Déroulé d'une partie classique

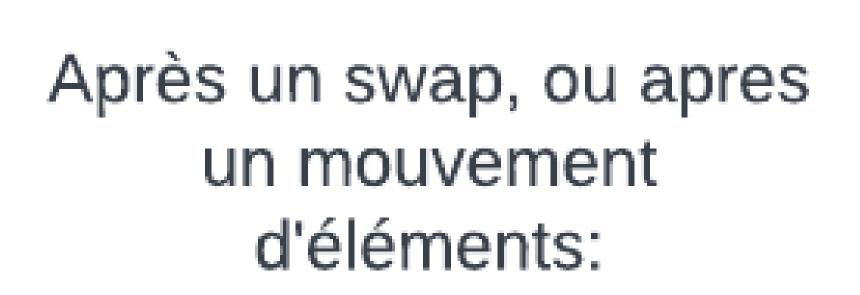
- Chargement de la grille à partir des données XML
- Tester la présence de pattern dans la grille
- =>si oui: supprimer, ajouter des bonus, faire "couler" les éléments
- =>boucle test pattern & mouvement des éléments jusqu'à avoir une grille pleine
- Effectuer un swap
- Tester si un pattern a été formé
- =>si oui: supprimer, ajouter des bonus
- Faire "couler" les éléments, =>boucle test pattern & mouvement des éléments jusqu'à avoir une grille pleine...
- Effectuer un swap...

```
-chargement_XML()
-renouveler_grille()
->supprime les
patterns
->remplit et vide le
tableau jusqu'à ce
qu'il soit plein
-test_swap()
->supprime les
pattern formés
-renouveler_grille()
```

Mission: Repérer toutes les nouvelles combinaisons d'une grille nouvellement générée, Respecter la hiérarchie des bonus

Test grille

-Pour chaque Bonus: parcourt les lignes, puis les colonnes -teste si la case est Normale/Gelée, l'élément Classique -détruit les éléments classiques, dégele les cases Gelées, pose des bonus

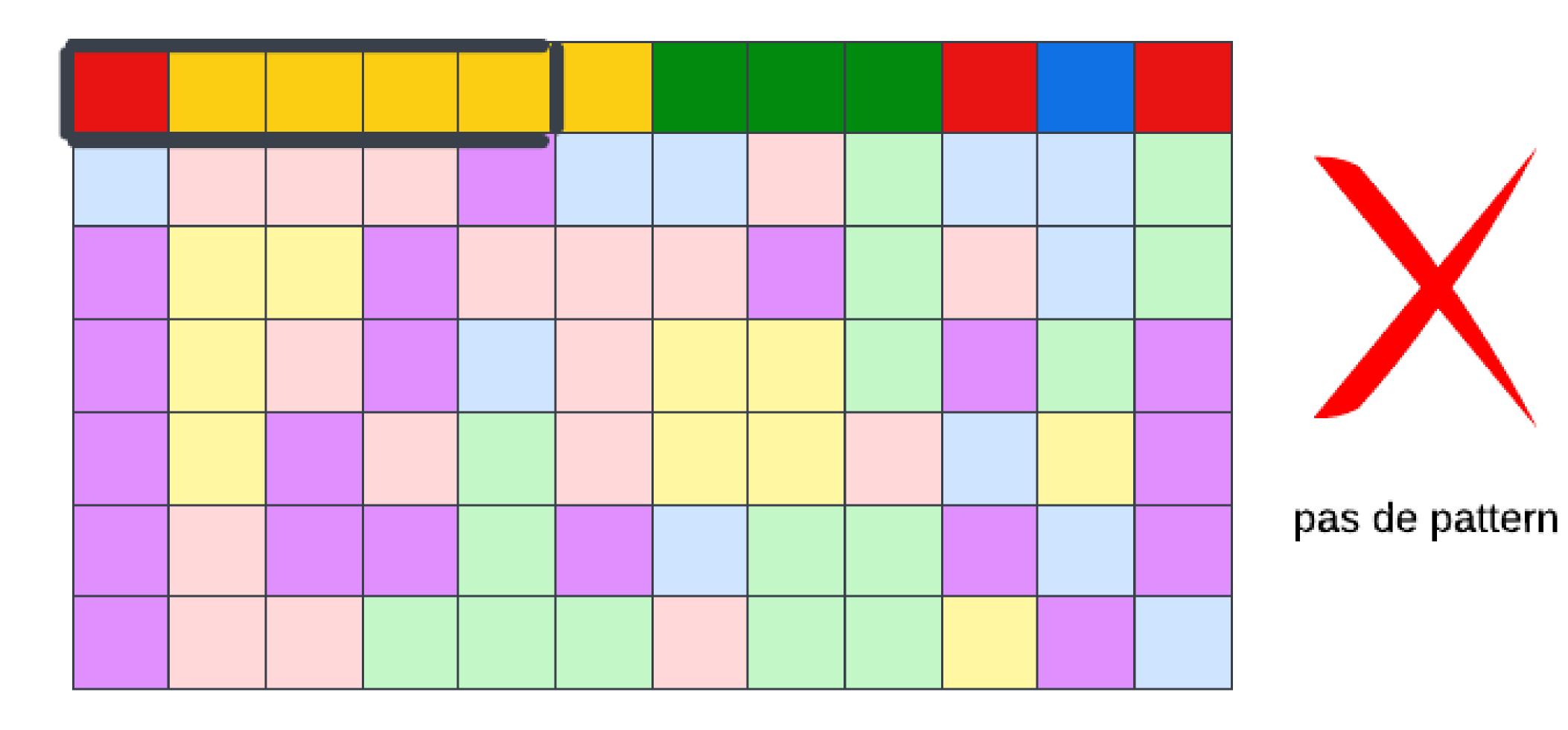


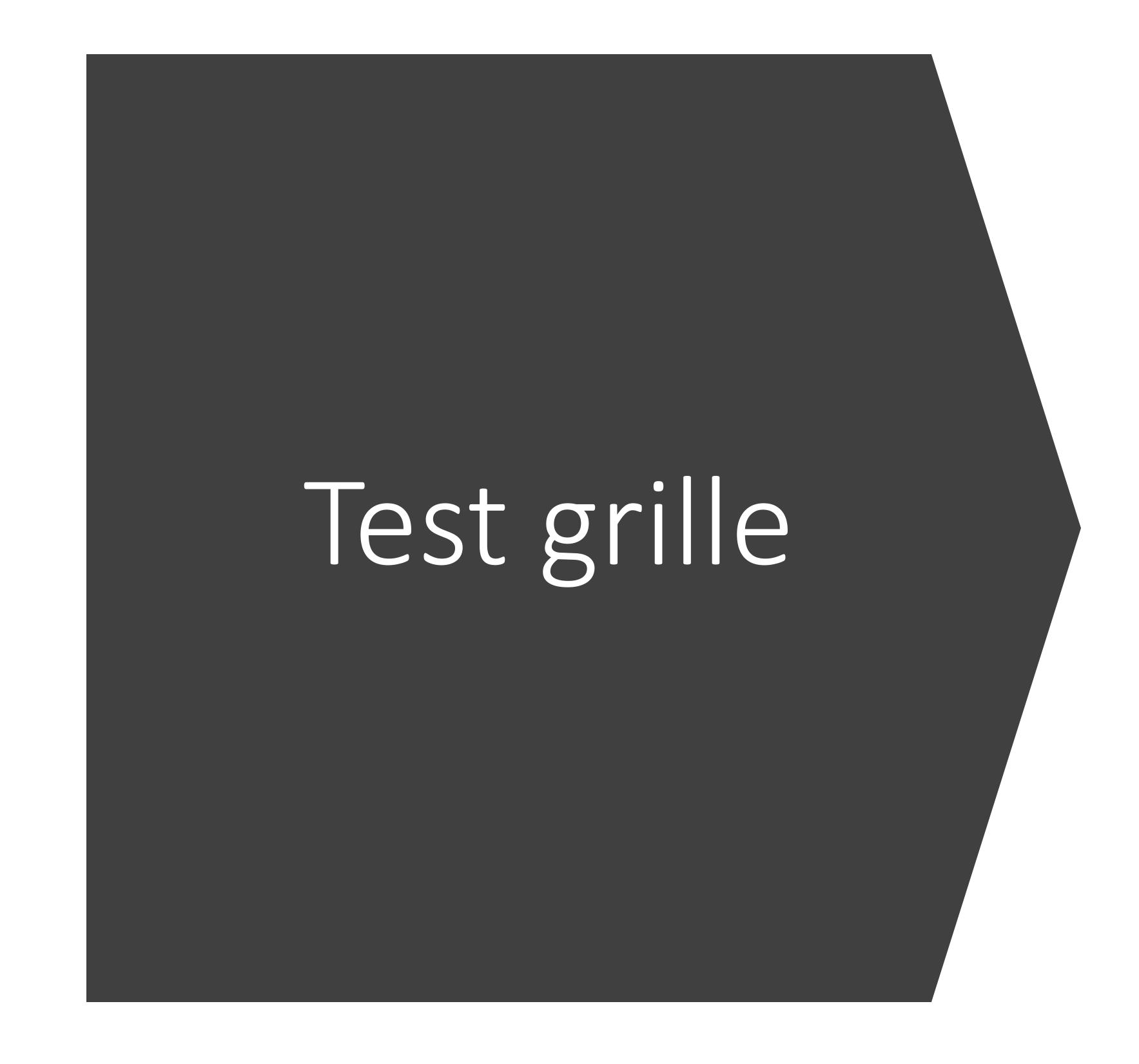
test_grille()

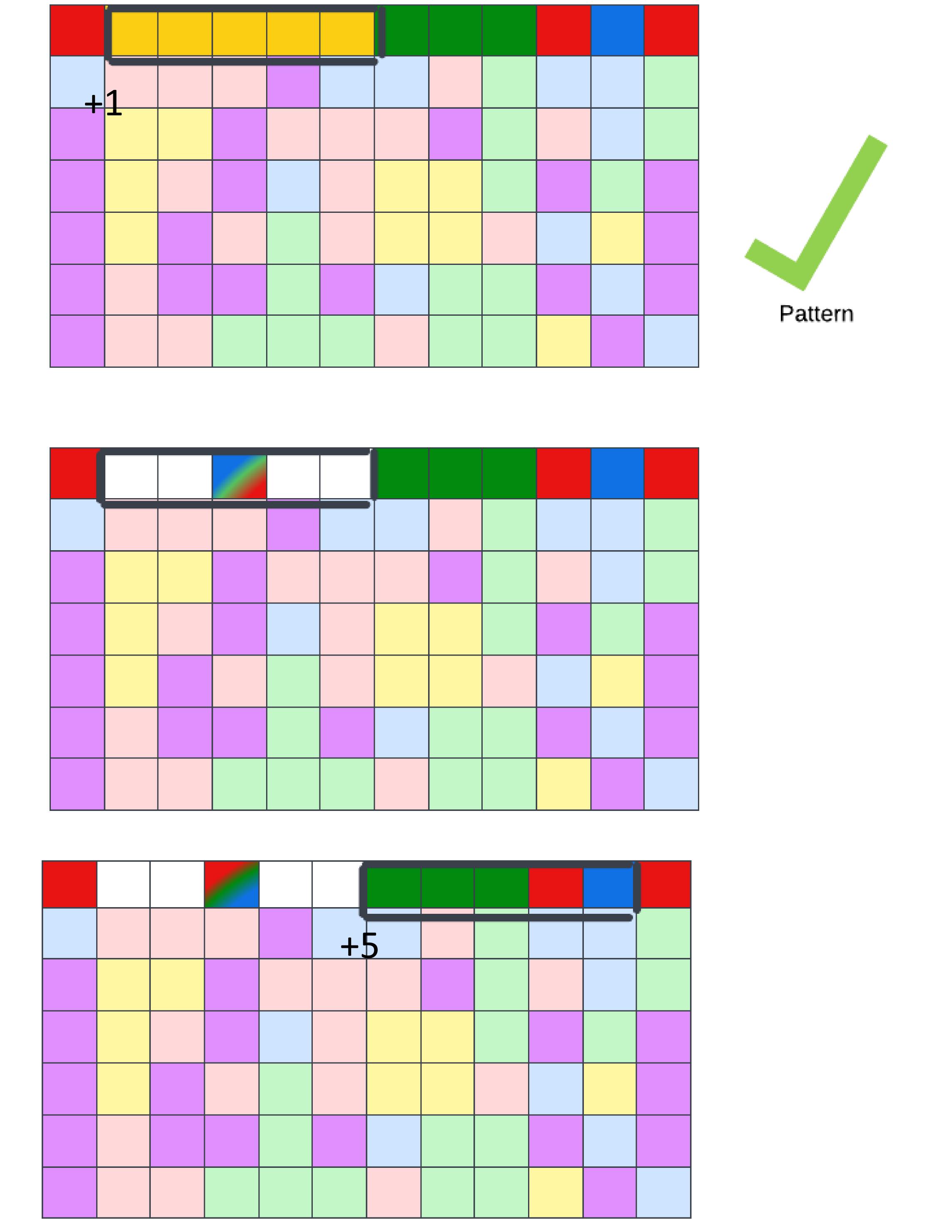
principe: parcourir ligne par ligne, colonne par colonne la grille, afin de detecter des assemblages

1er parcours:5 cases: Deflagrateur

1.a: Horizontalement



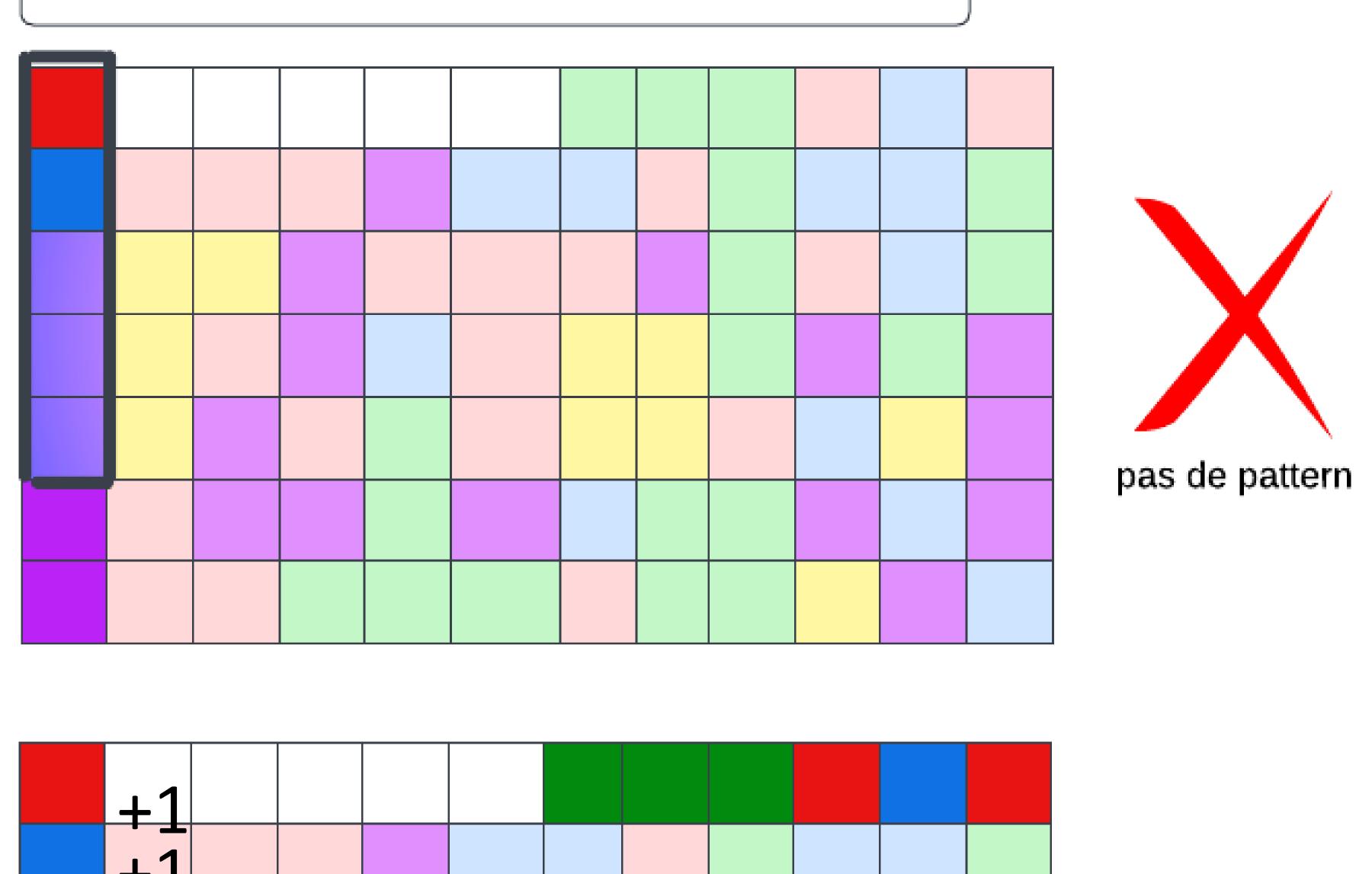


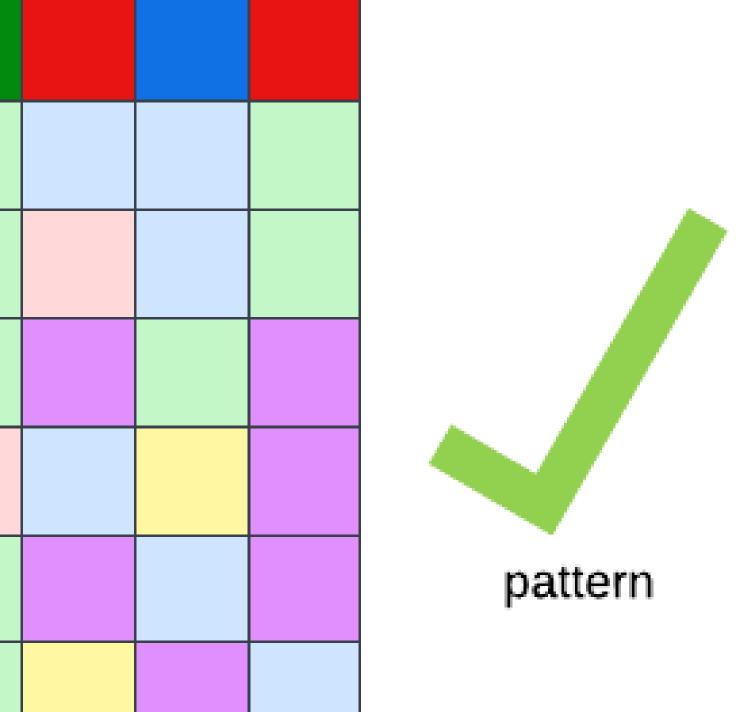


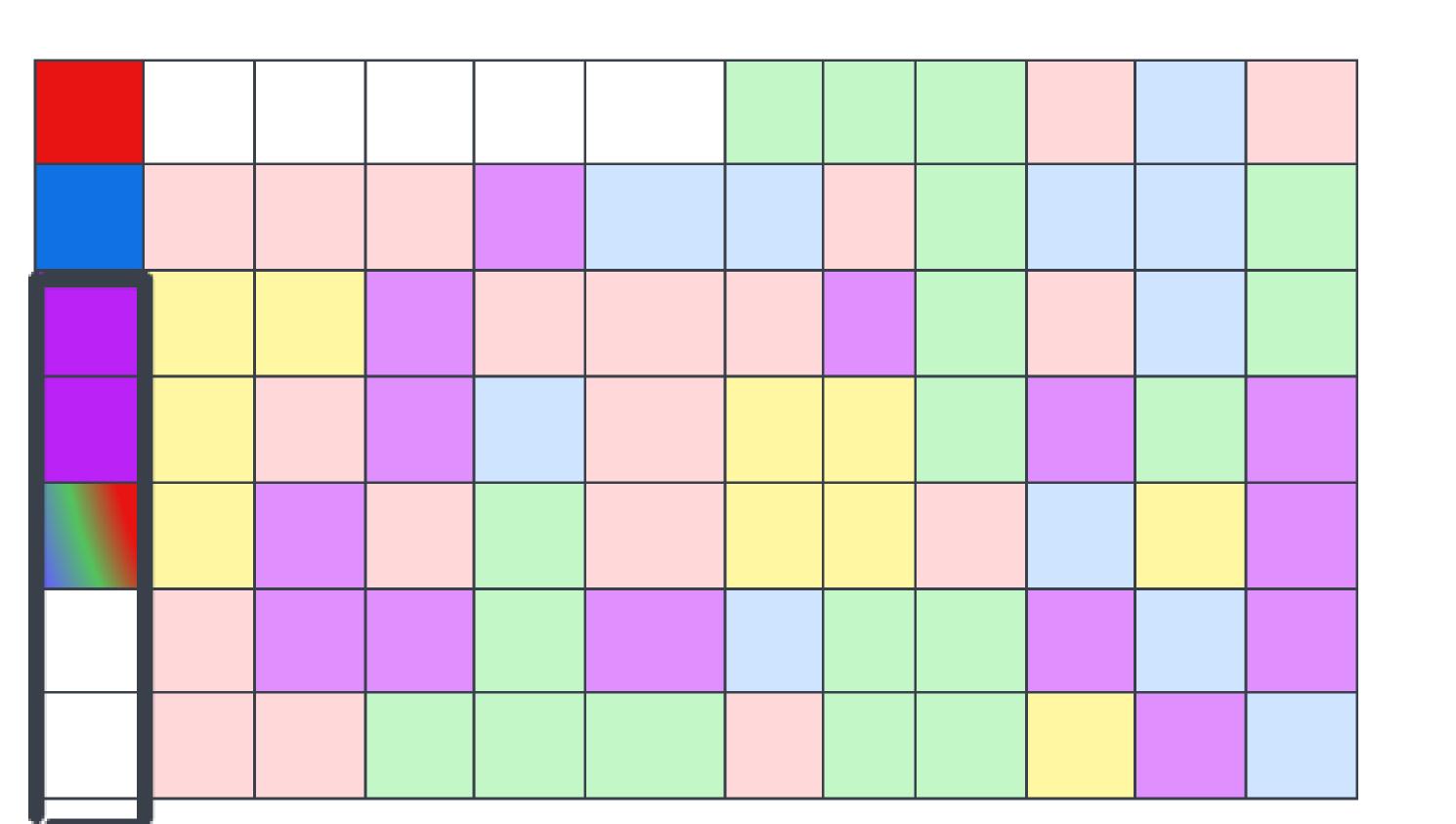
Test grille

1er parcours:5 cases: Deflagrateur

1.b: Verticalement



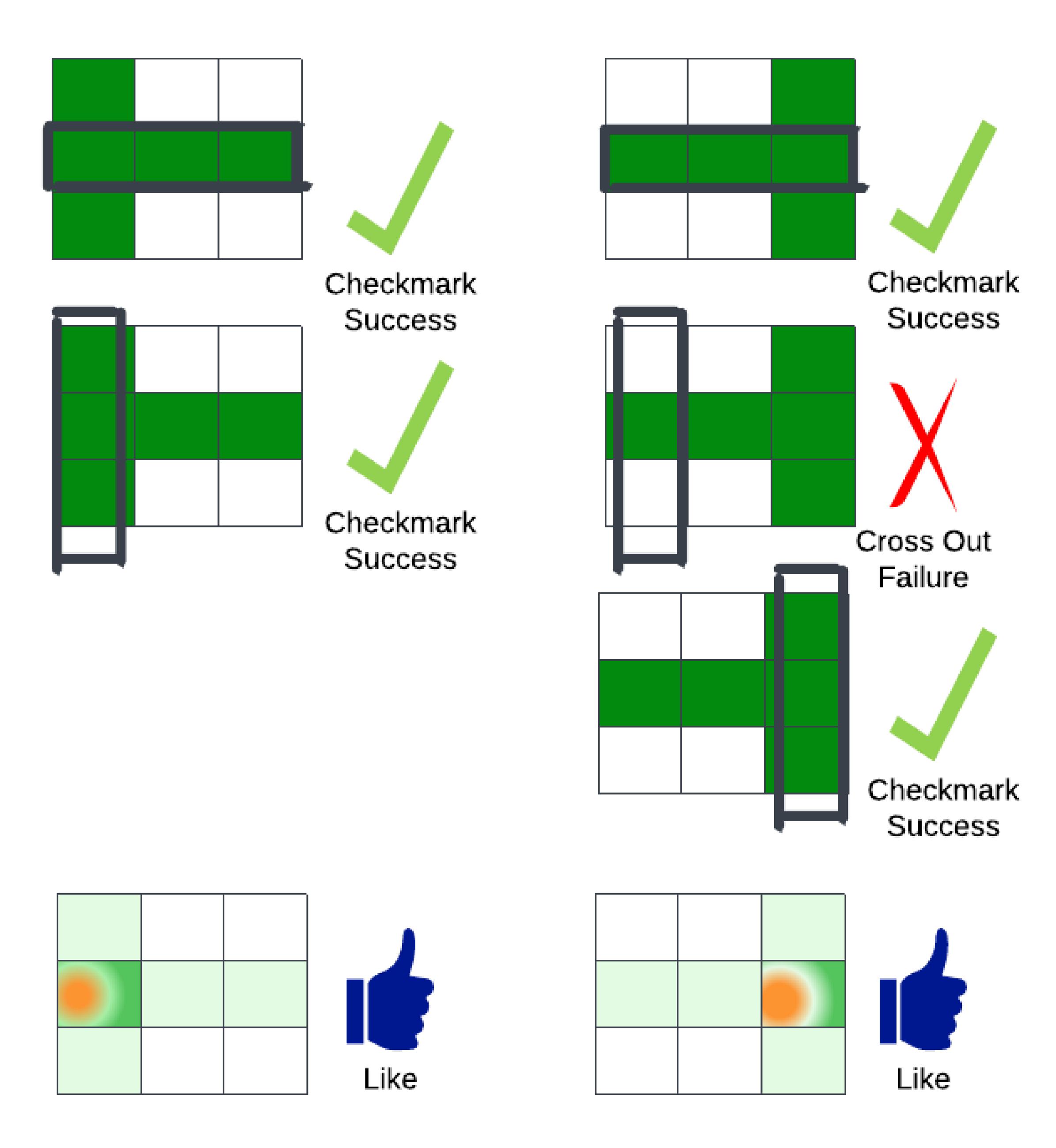


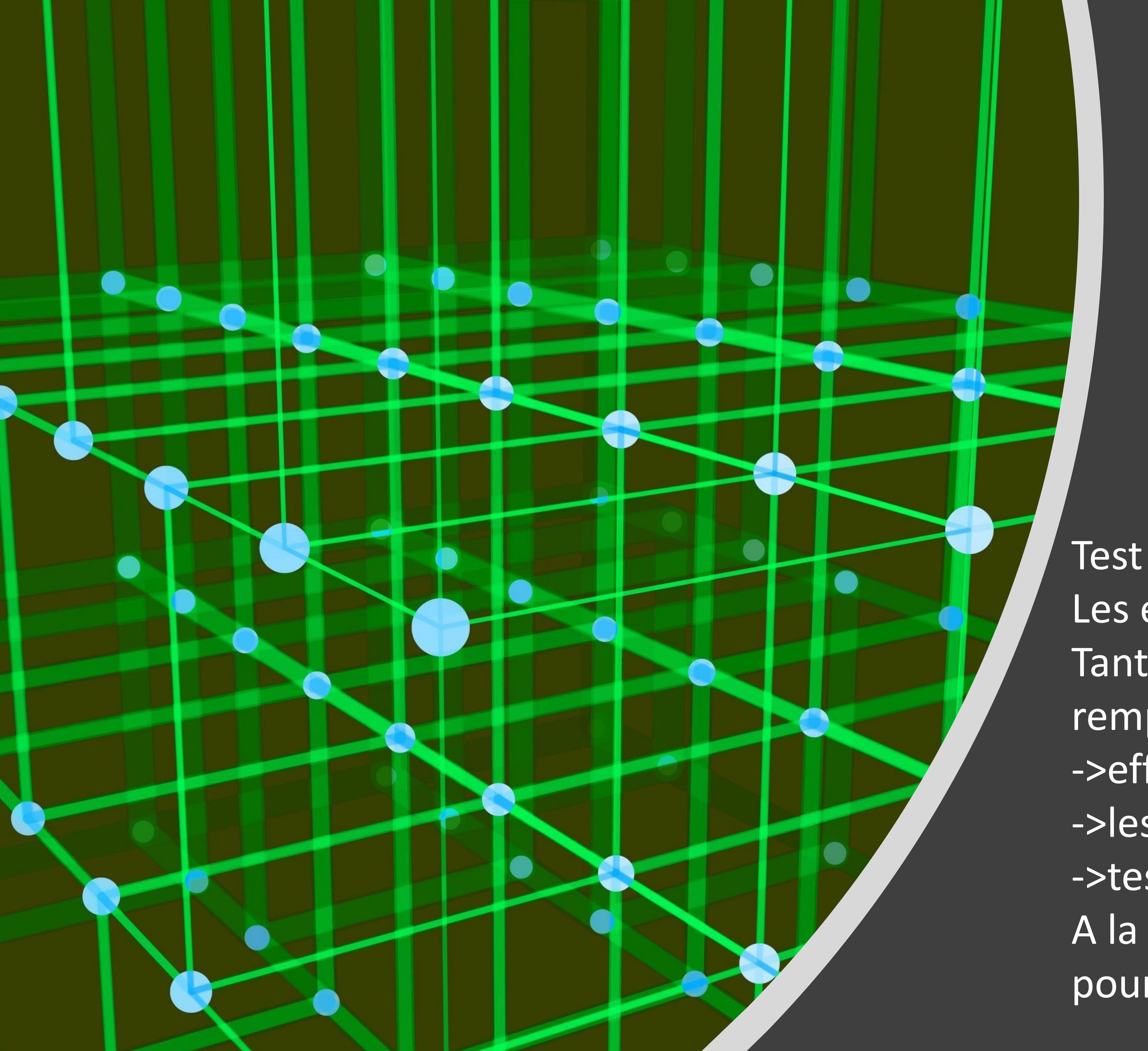


Cas de la Bombe Exemple: bombe 'horizontale'

principe: tester si 3 cases sont alignées, puis tester si 2 cases les entourent au debut ou à la fin

Test grille





Renouveler_grille

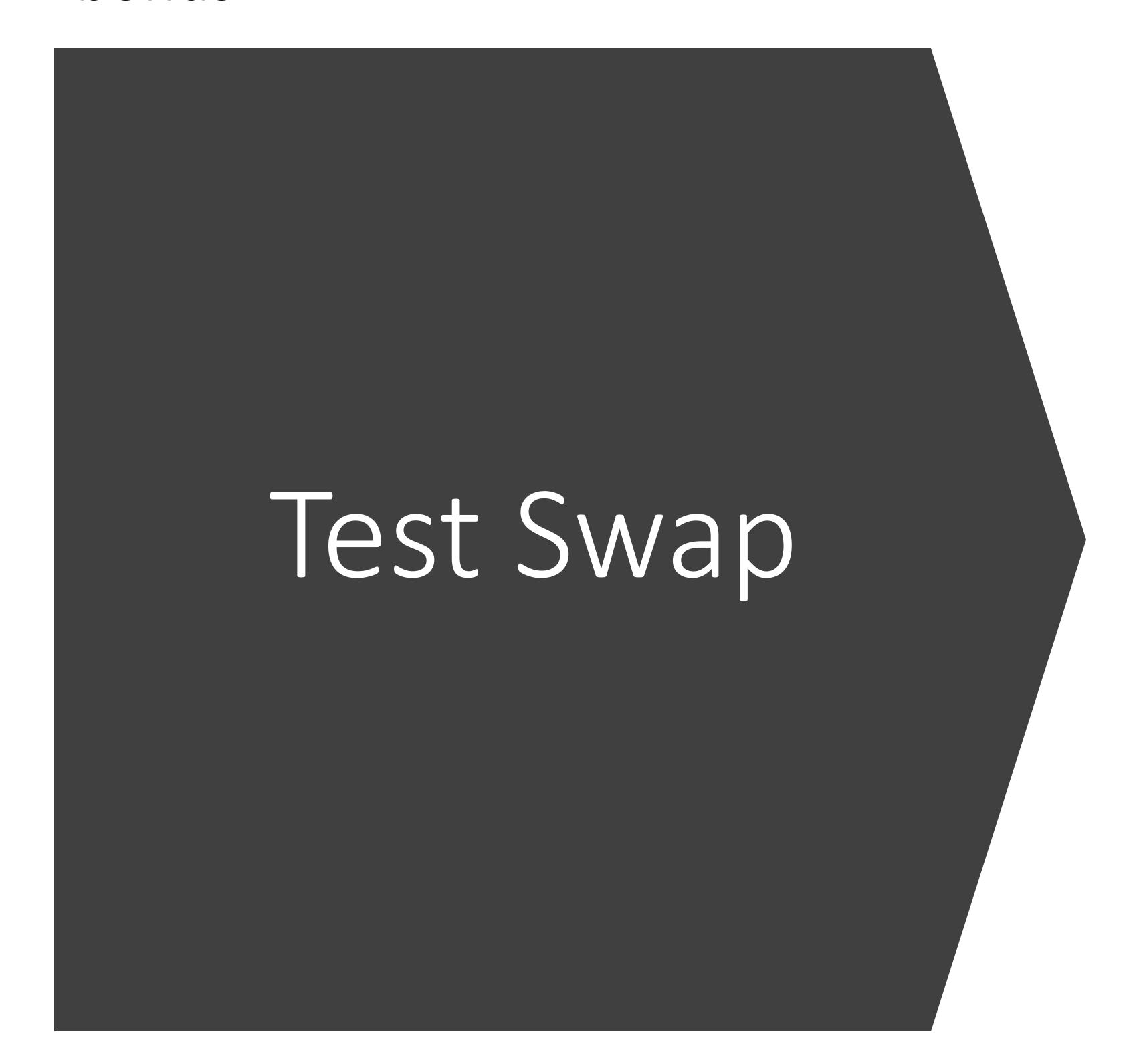
Test les patterns dans la grille (test_grille()) Les enlève, pose des bonus...

Tant que la grille n'est pas entièrement remplie:

- ->effectue le flux des éléments
- ->les cases source génèrent des éléments
- ->test les patterns...

A la fin, la grille est prête à être utilisée pour un swap

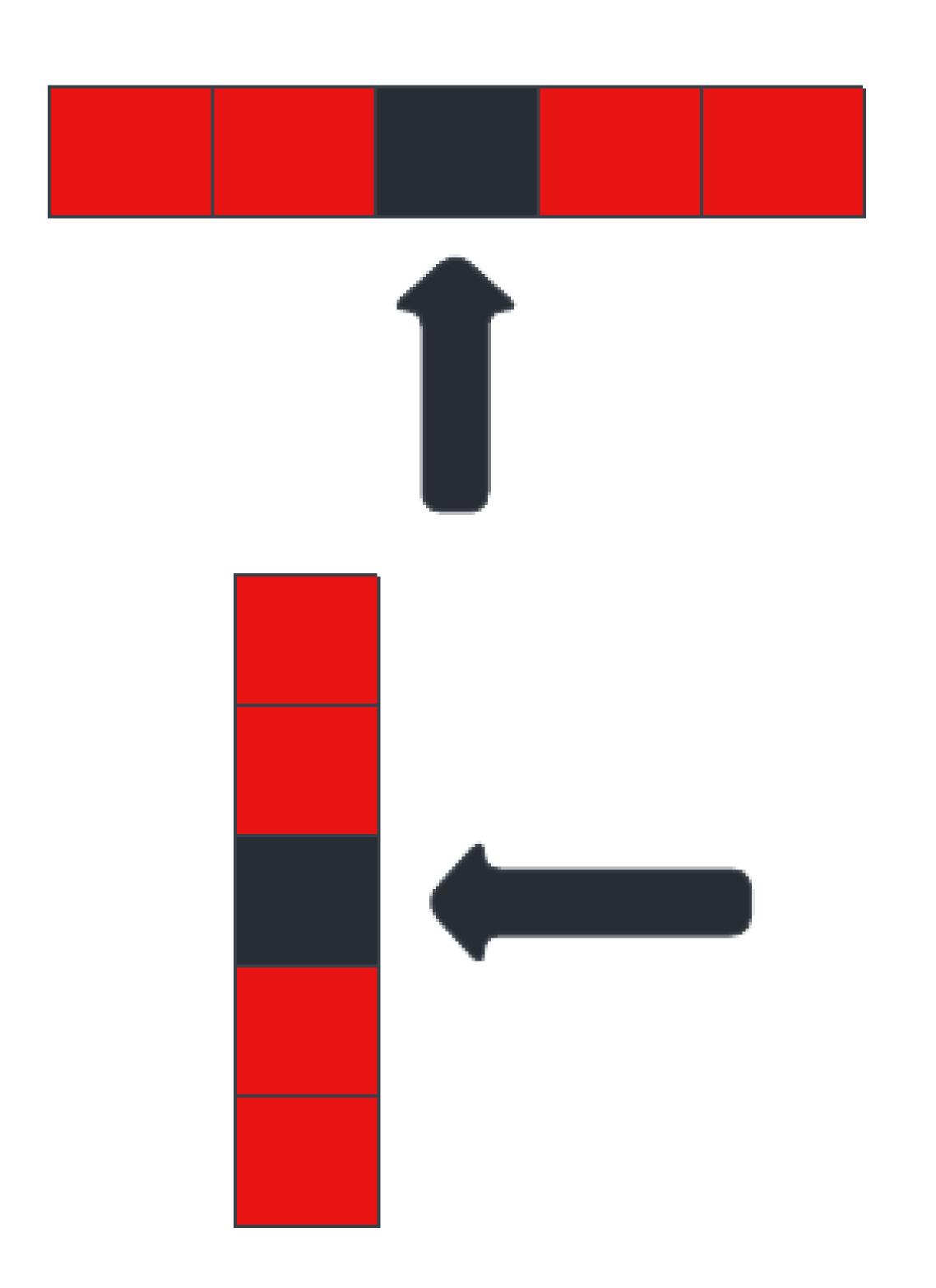
Mission: tester toutes les combinaisons possibles en respectant la hiérarchie des bonus



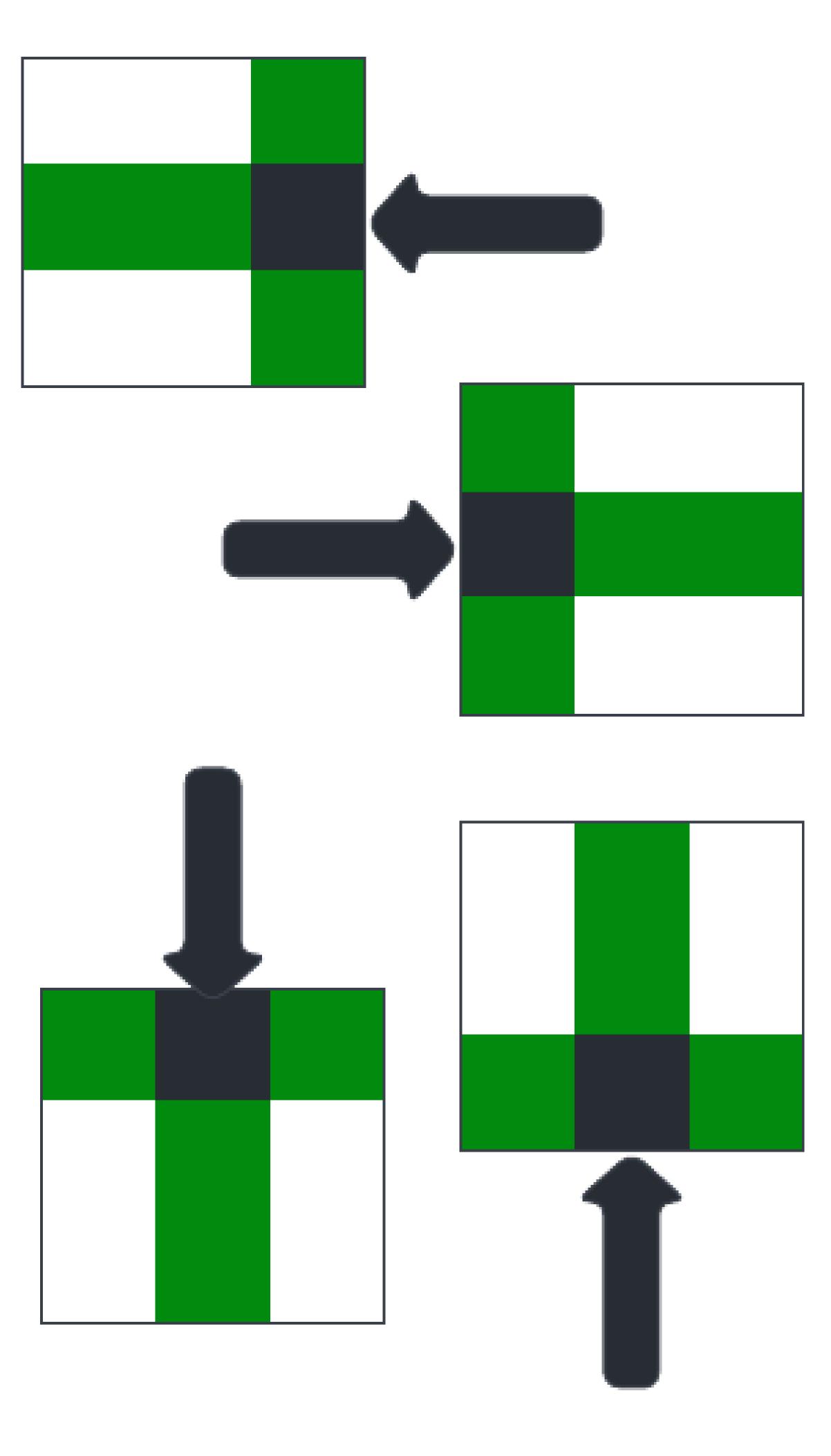
- -Vérification cases Non Vides, éléments classiques, de même couleur
- -Destruction éléments Classiques, dégelage cases Gelées, ajout d'un bonus

Cas d'un swap:

déflagrateur:

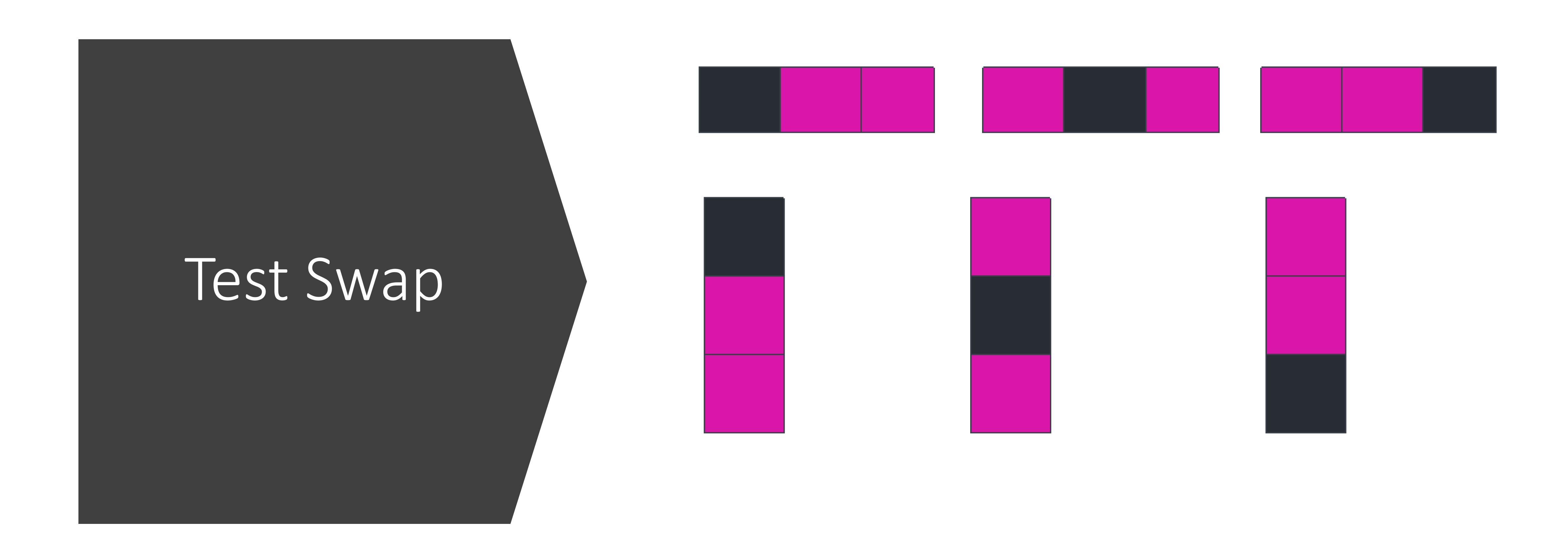


Bombe:



Roquette: Avion: Test Swap

Match 3:



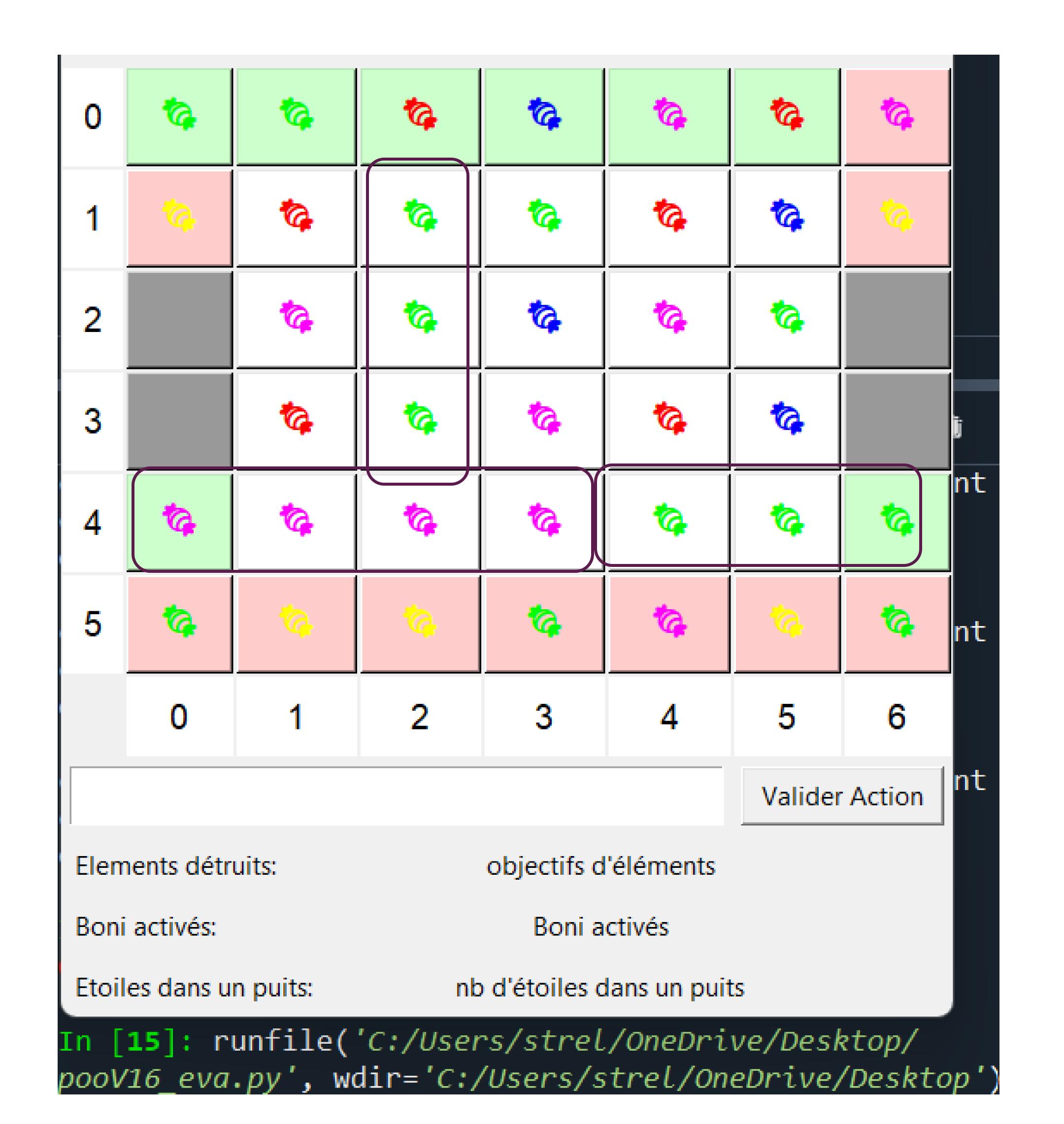
INTERFACE

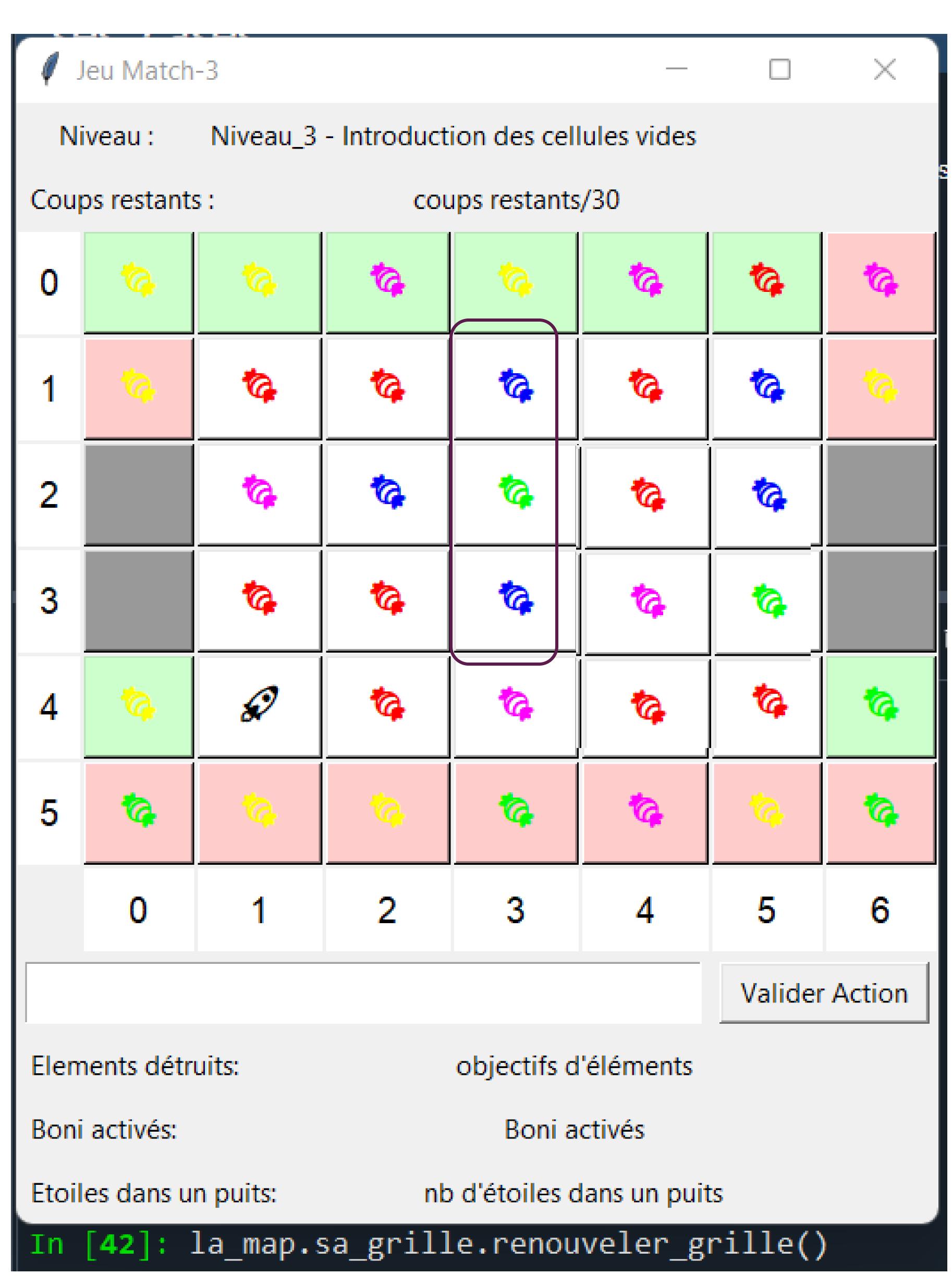


INTERFACE:

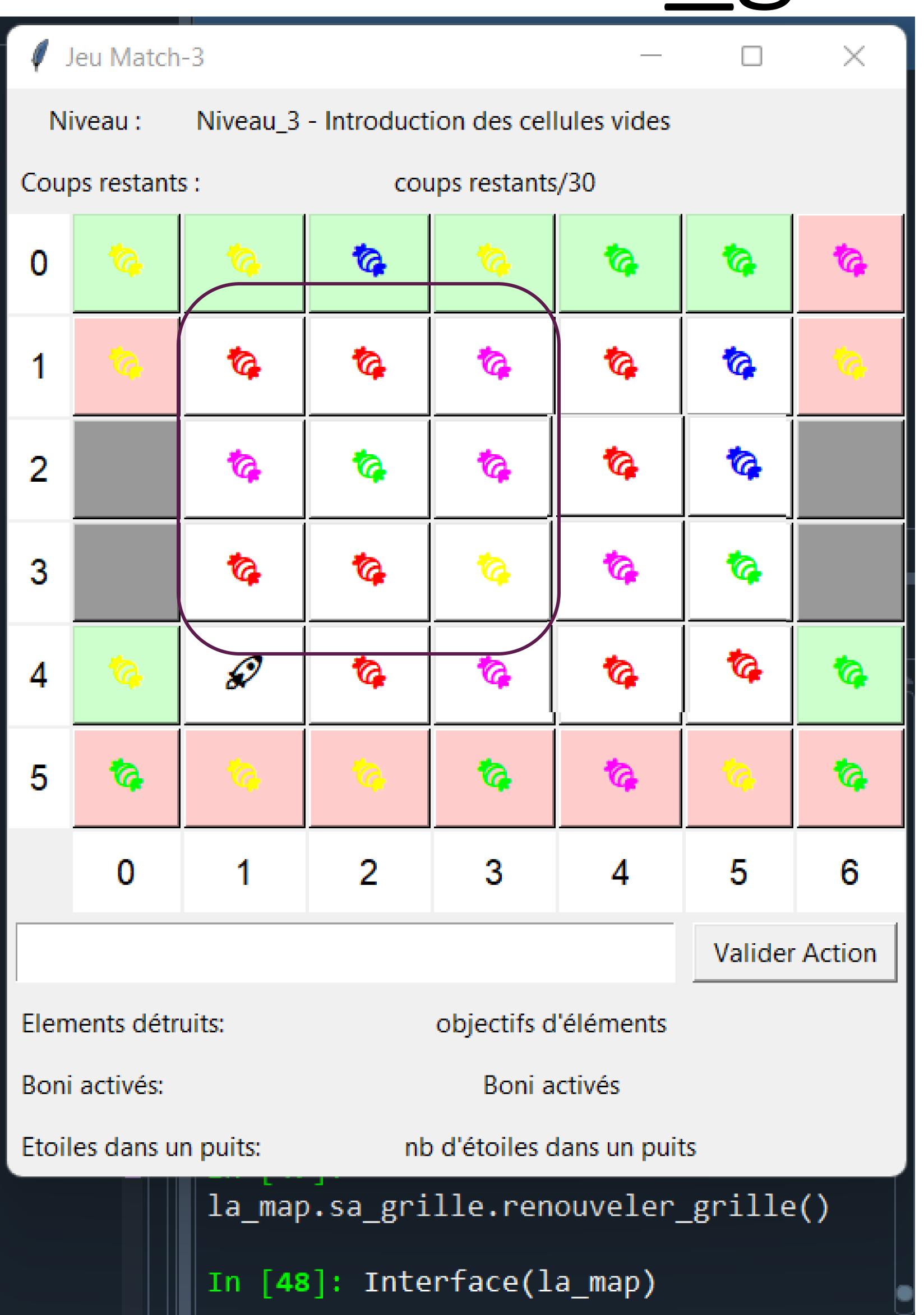


Test de la fonction test_swap() & renouveler grille()

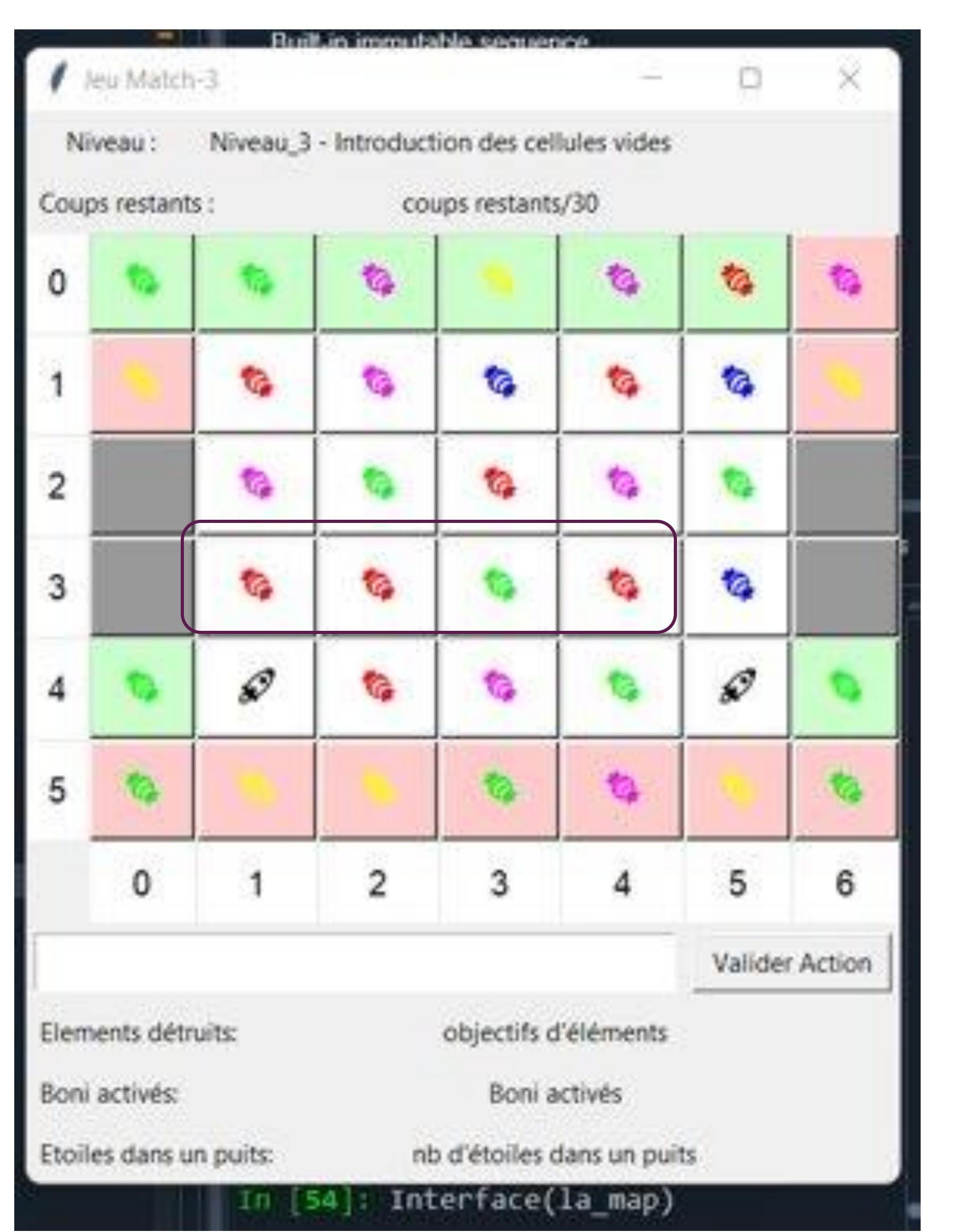


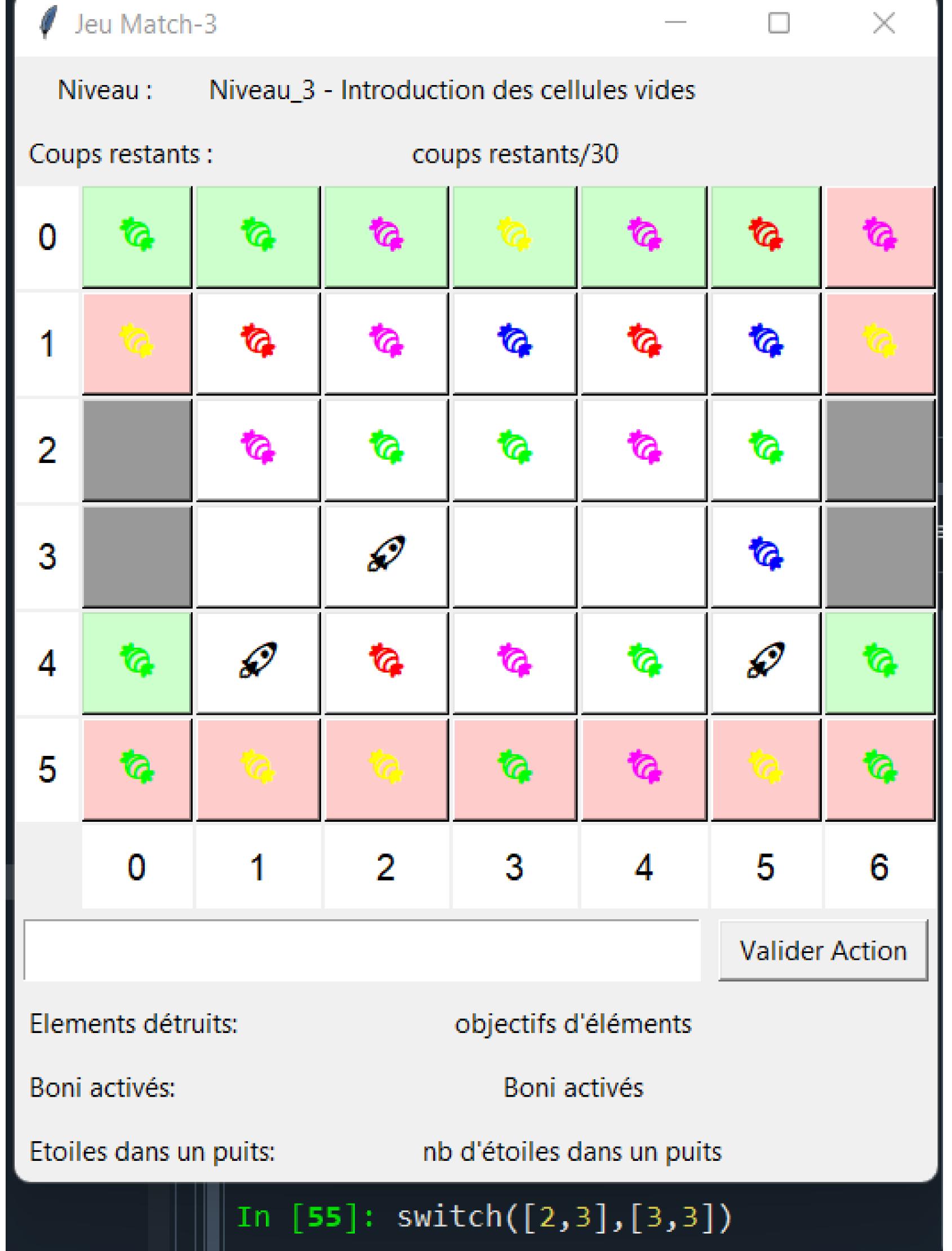


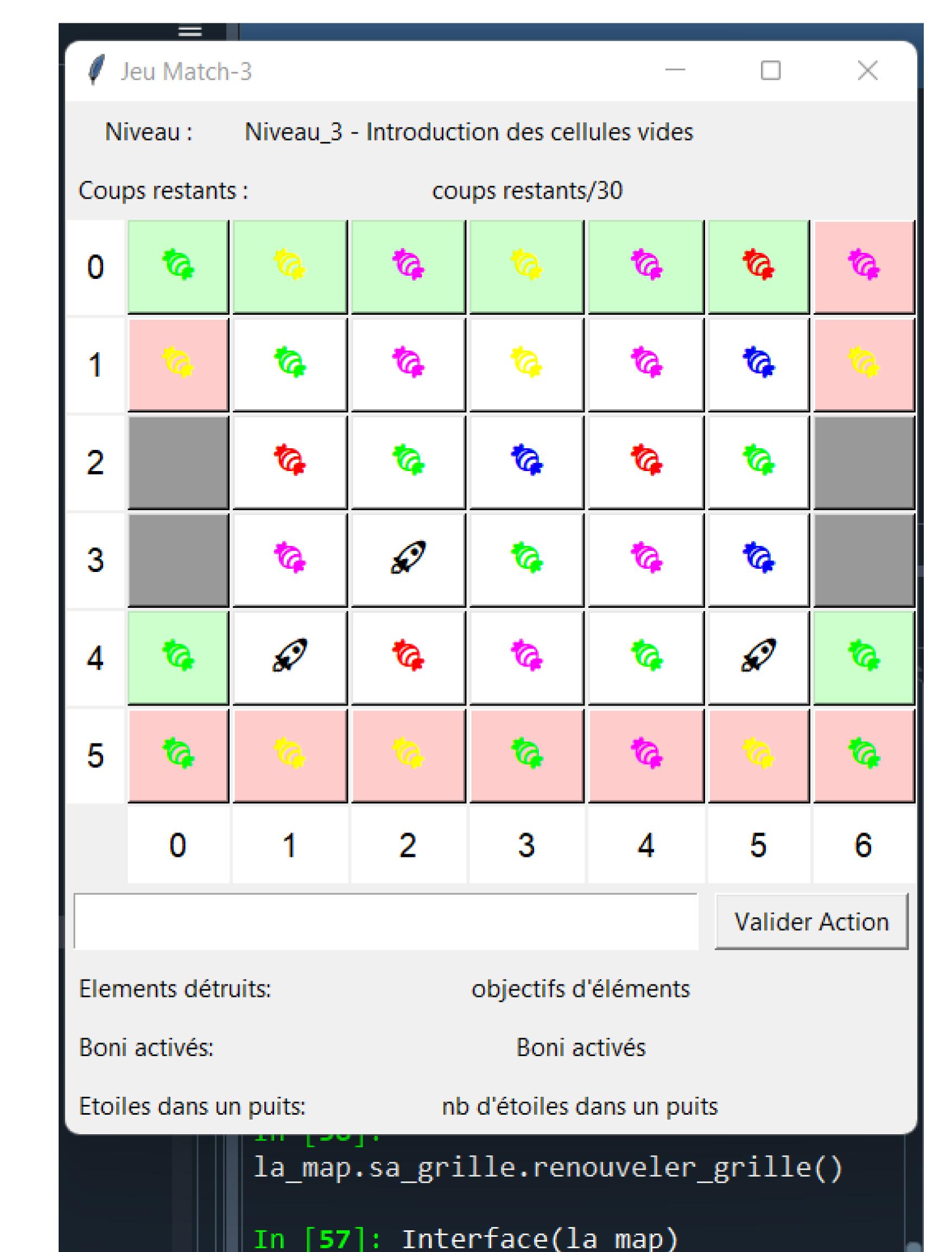
Test de la fonction test_swap() & renouveler_grille()



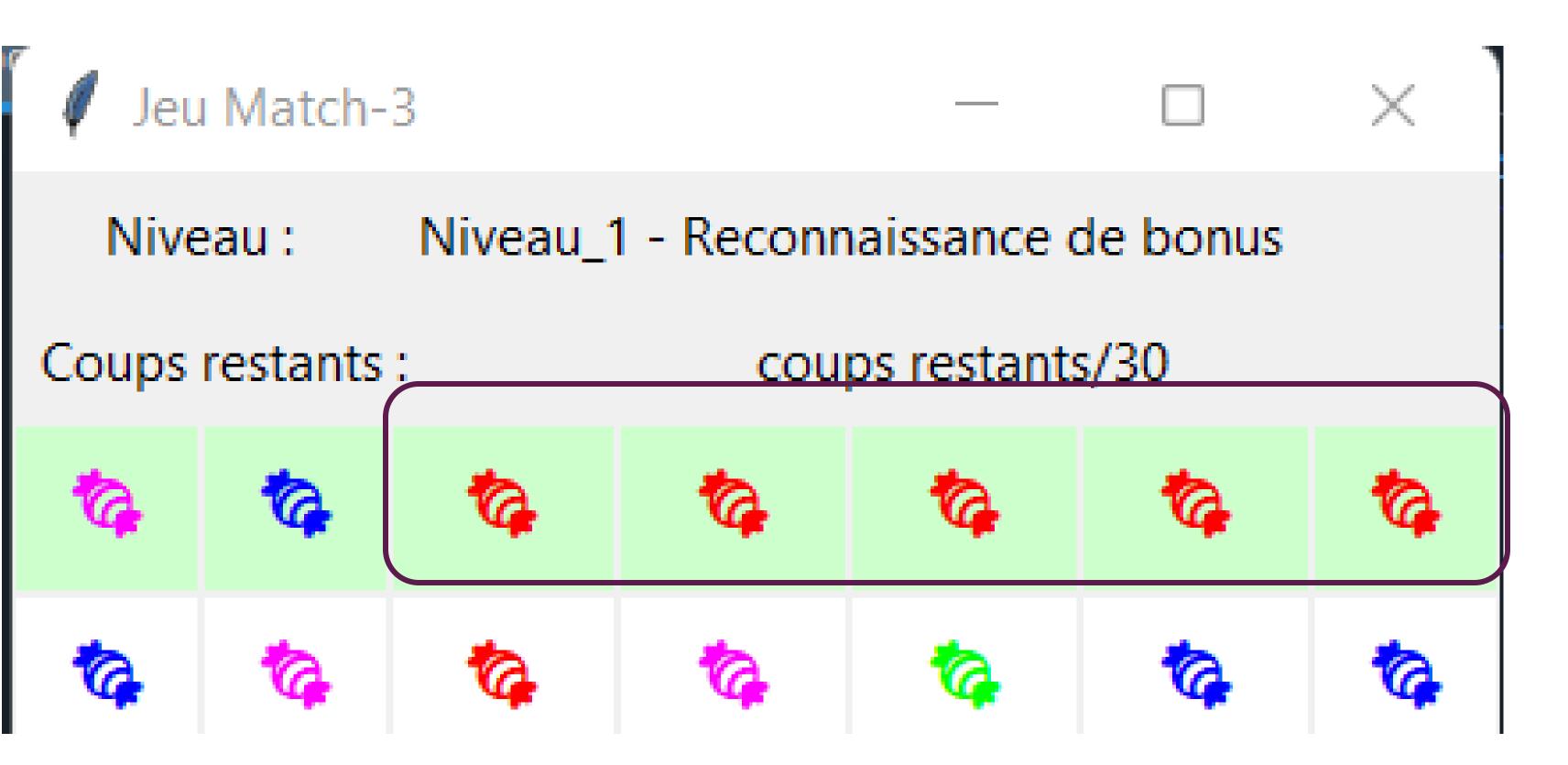
Tester switch (case1, case2)





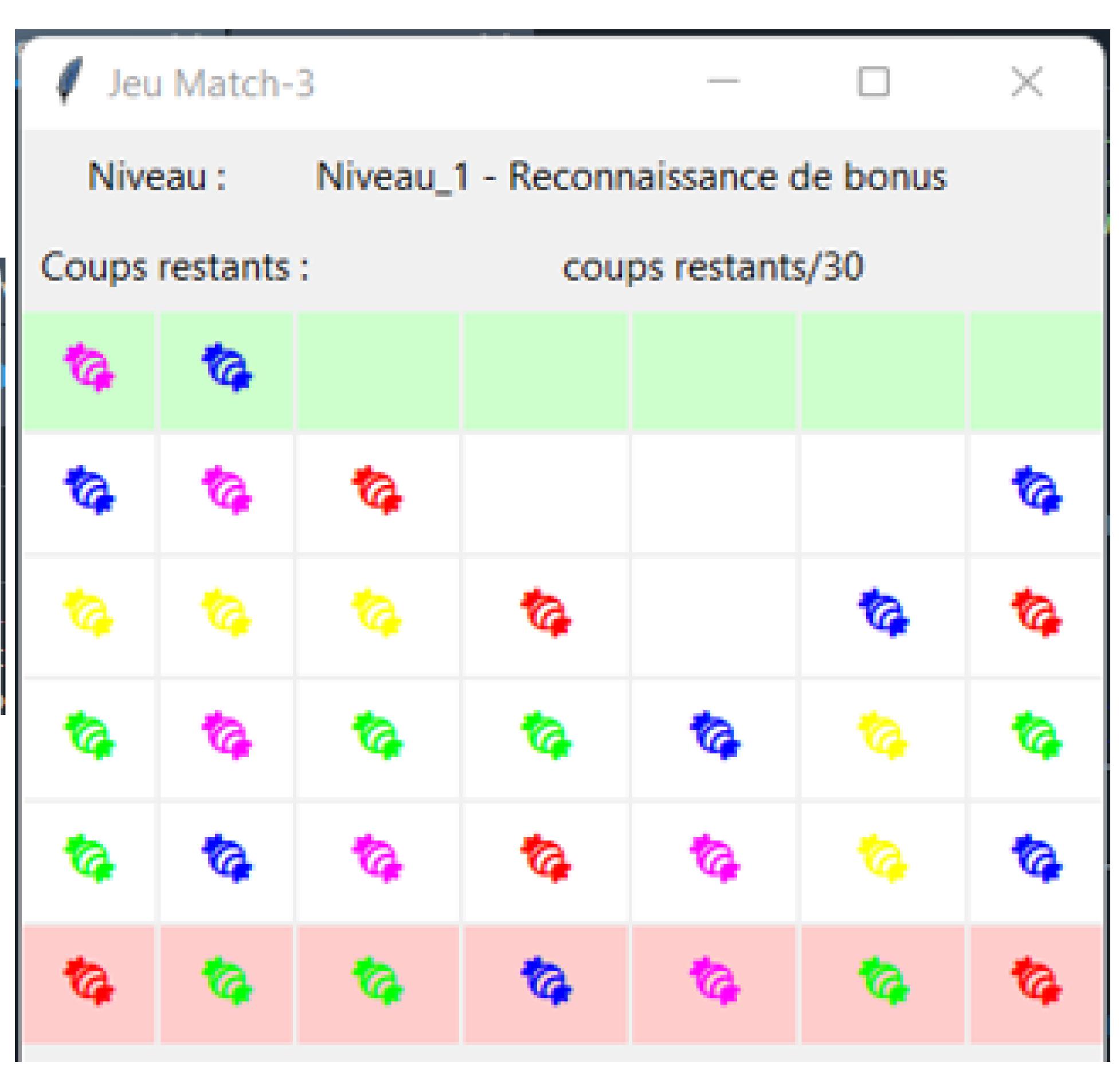


Création et explosion d'un bonus





la_map.sa_grille.test_swap(case1, case2)



Exploser_bonus([0,4])

Statistiques:

Environ 1300 lignes, avec Chargement XML, définitions des classes et interface

Classe Map

- 7 fonctions
- Nombre de coups, couleurs, définition/ajout objectifs, dimensions, titre...
- Environ 40 lignes

Classe Objectifs

- 3 fonctions
- Définition cible, quantité, REPR

Statistiques

Grille

- 14 fonctions
- Instanciations & _get _set
- Activer des cases, exploser des bonus, tester si un swap est valide, tester des cases de même couleur, tester les assemblages dans la grille, renouveler la grille...
- Environs 650 lignes

De très longues fonctions pour tester les différents pattern, en respectant la hiérarchie des Bonus.

Des fonctions plus courtes qui combinent ces longues fonctions

Statistiques

Classe Case

- Classe mere
- 2 fonctions
- Get_position etREPR

Classe Vide

- Est simplement vide
- 1 fonction: REPR

Classe Non Vide

- Rassemble les éléments communs aux cases Normales et Gelées
- 3 fonctions:
 orientation, téléportation, _get & _set élément

Statistiques

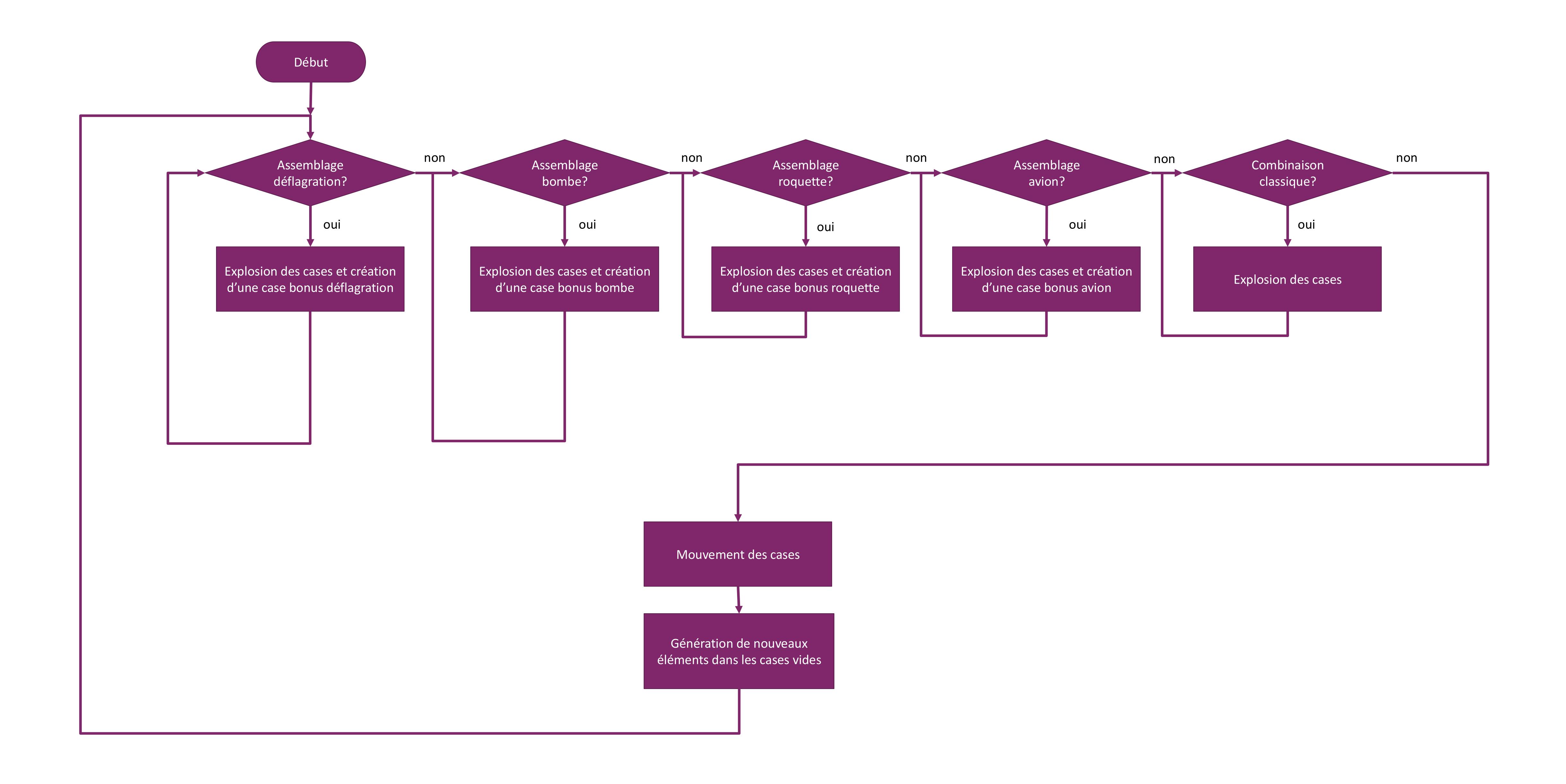
Classe Normale

- 8fonctions
- Générer et exploser un élément classique, donner un élément selon le flux, échanger ses éléments
- Environ 70 lignes

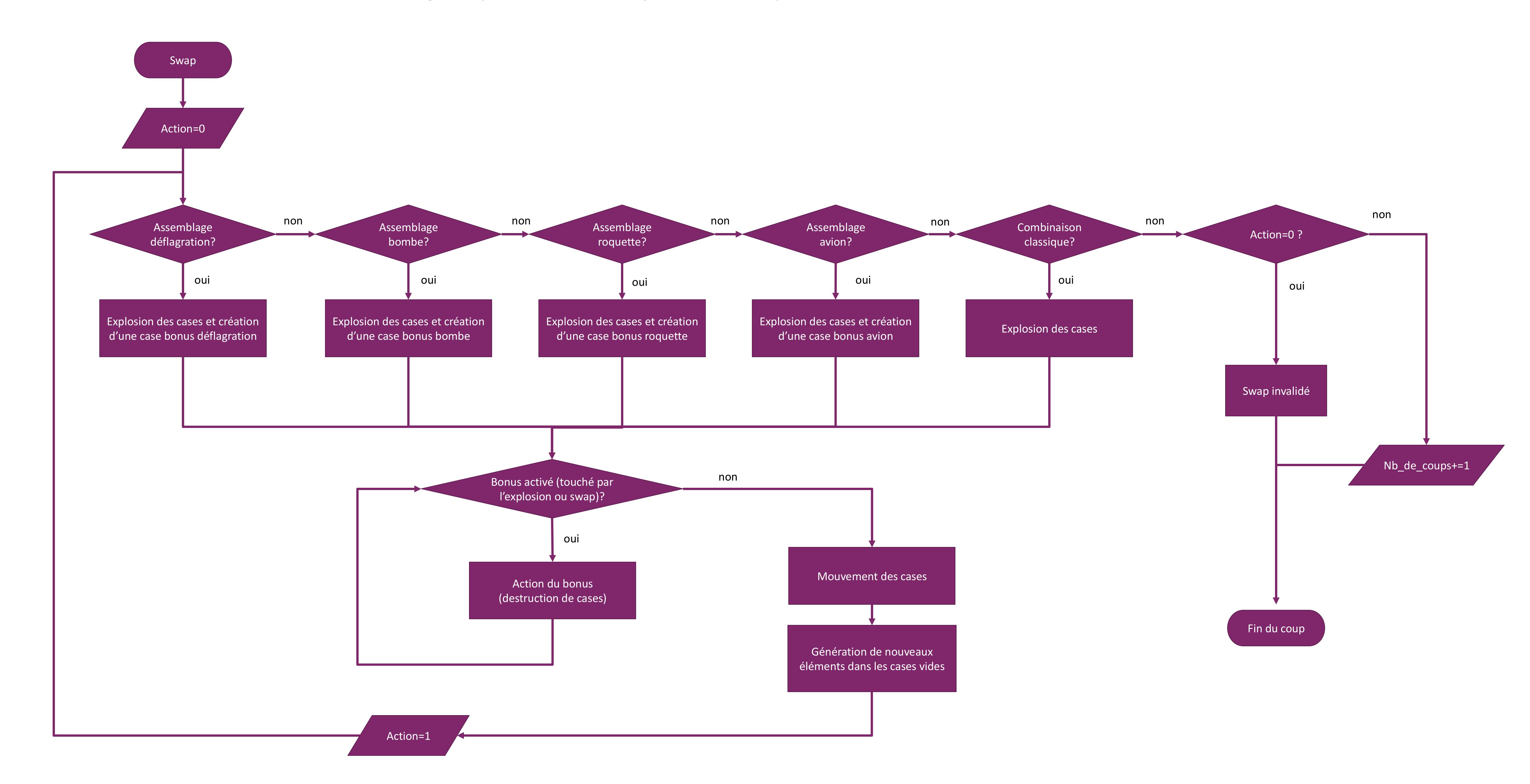
Classe Gelée

- 3 fonctions
- _get & _set niveau gel, diminuer un niveau ou dégeler completement, REPR

Traitement après mouvement et génération de nouveaux éléments



Traitement des assemblages après action du joueur (swap)



Traitement des assemblages après action du joueur (clic d'activation d'un bonus)

