

Class Alien

Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll








la classe Alien contient les caractéristiques basique de l'alien, ainsi que ses méthode de déplacement

```
public class Alien
```

Inheritance

[object](#)  ← Alien

Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) , [object.GetType\(\)](#) ,
[object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) , [object.ToString\(\)](#) 

Constructors

Alien(int, int, int)

constructeur de la classe Alien

```
public Alien(int AlienX, int AlienY, int AlienHP)
```

Parameters

AlienX [int](#) 

Position X de l'alien sur l'écran

AlienY [int](#) 

Position Y de l'alien sur l'écran

AlienHP [int](#) 

Points de vie de l'alien

Fields

AlienDirection

```
public bool AlienDirection
```

Field Value

[bool](#)

AlienEstMort

```
public bool AlienEstMort
```

Field Value

[bool](#)

AlienHP

```
public int AlienHP
```

Field Value

[int](#)

AlienX

```
public int AlienX
```

Field Value

[int](#)

AlienY

```
public int AlienY
```

Field Value

[int](#)

SCREEN_WIDTH

```
public const int SCREEN_WIDTH = 150
```

Field Value

[int](#)

Methods

ChargementMissileAlien(MissileAlien)

ajouter missile dans liste missileAlien

```
public void ChargementMissileAlien(MissileAlien missileAlien)
```

Parameters

missileAlien [MissileAlien](#)

DeplacementDroiteAlien()

modifie le X de l'alien

```
public void DeplacementDroiteAlien()
```

DeplacementGaucheAlien()

```
public void DeplacementGaucheAlien()
```

Class Joueur

Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll








la classe Joueur contient les caractéristiques basique du joueur, ainsi que ses méthodes pour se déplacer, charger des missiles, prendre des dégats, vérifier si un missiles aliens la toucher

```
public class Joueur
```

Inheritance

[object](#)  ← Joueur

Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) , [object.GetType\(\)](#) , [object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) , [object.ToString\(\)](#) 

Constructors

Joueur(int, int)

Constructeur de la classe Joueur

```
public Joueur(int JoueurX, int JoueurY)
```

Parameters

JoueurX [int](#) 

Position X du joueur

JoueurY [int](#) 

Position Y du joueur

Fields

JoueurEstMort

```
public bool JoueurEstMort
```

Field Value

[bool](#)

JoueurHP

```
public int JoueurHP
```

Field Value

[int](#)

JoueurX

```
public int JoueurX
```

Field Value

[int](#)

JoueurY

```
public int JoueurY
```

Field Value

[int](#)

SCREEN_HEIGHT

```
public const int SCREEN_HEIGHT = 40
```

Field Value

[int](#)

SCREEN_WIDTH

```
public const int SCREEN_WIDTH = 150
```

Field Value

[int](#)

Methods

ChargementMissileJoueur(MissileJoueur)

Ajoute un missile à la liste des missiles du joueur

```
public void ChargementMissileJoueur(MissileJoueur missileJoueur)
```

Parameters

missileJoueur [MissileJoueur](#)

CollisionMissileAlien(MissileAlien)

Vérifie s'il y a une collision entre un missile alien et le joueur

```
public bool CollisionMissileAlien(MissileAlien missileAlien)
```

Parameters

missileAlien [MissileAlien](#)

Returns

[bool](#)

True s'il y a collision, sinon False

DeplacementJoueurDroite()

augmente de 4 le X du joueur, si il n'est pas coller au bord de la console

```
public void DeplacementJoueurDroite()
```

DeplacementJoueurGauche()

baisse de 4 le X du joueur, si il n'est pas coller au bord de la console

```
public void DeplacementJoueurGauche()
```

PrendreDegats(int)

Applique des dégâts au joueur et vérifie s'il est mort

```
public void PrendreDegats(int degats)
```

Parameters

degats [int](#)

dégats du missile qui a toucher le joueur

Class Missile

Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll

la classe Missile contient les caractéristiques de base du missile pour les héritiers au autres missiles

```
public class Missile
```

Inheritance

[object](#) ← Missile

Derived

[MissileAlien](#), [MissileJoueur](#)

Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#), [object.Equals\(object, object\)](#), [object.GetHashCode\(\)](#), [object.GetType\(\)](#), [object.MemberwiseClone\(\)](#), [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#), [object.ToString\(\)](#)

Constructors

Missile()

Constructeur de la classe Missile

```
public Missile()
```

Fields

MissileDMG

```
public int MissileDMG
```

Field Value

[int](#)

MissileLancer

```
public bool MissileLancer
```

Field Value

[bool](#)

MissileToucher

```
public bool MissileToucher
```

Field Value

[bool](#)

MissileX

```
public int MissileX
```

Field Value

[int](#)

MissileY

```
public int MissileY
```

Field Value

[int](#)

Class MissileAlien

Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll








la classe MissileAlien contient les caractéristiques basique du missiles alien, ainsi que sa méthode de déplacement

```
public class MissileAlien : Missile
```

Inheritance

[object](#)  ← [Missile](#) ← MissileAlien

Inherited Members

[Missile.MissileX](#) , [Missile.MissileY](#) , [Missile.MissileDMG](#) , [Missile.MissileLancer](#) , [Missile.MissileToucher](#) , [object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  , [object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  , [object.ToString\(\)](#) 

Constructors

MissileAlien(Alien)

Initialise un nouveau missile alien en fonction de la position de l'alien

```
public MissileAlien(Alien alien)
```

Parameters

alien [Alien](#)

L'alien qui vas tirer un missile

Methods

MissileActualiseAlien(MissileAlien)

augemente de 1 la position du missile alien

```
public void MissileActualiseAlien(MissileAlien missileAlien)
```

Parameters

missileAlien [MissileAlien](#)

Class MissileJoueur

Namespace: [Model](#)

Assembly: Model.dll








la classe MissileJoueur contient les caractéristiques basique du missiles joueur, ainsi que sa méthode de déplacement, et sa méthode pour savoir si le missile joueur touche un alien

```
public class MissileJoueur : Missile
```

Inheritance

[object](#)  ← [Missile](#) ← MissileJoueur

Inherited Members

[Missile.MissileX](#) , [Missile.MissileY](#) , [Missile.MissileDMG](#) , [Missile.MissileLancer](#) , [Missile.MissileToucher](#) , [object.Equals\(object\)](#)  , [object.Equals\(object, object\)](#)  , [object.GetHashCode\(\)](#)  , [object.GetType\(\)](#)  , [object.MemberwiseClone\(\)](#)  , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#)  , [object.ToString\(\)](#) 

Constructors

MissileJoueur(Joueur, int)

Initialise un nouveau missile joueur en fonction de la position du joueur.

```
public MissileJoueur(Joueur joueur, int MissileDMG)
```

Parameters

joueur [Joueur](#)

le joueur qui vas tirer un missile

MissileDMG [int](#) 

Methods

ActualiserMissile()

augemante de 1 le Y du missile joueur si il est lancer

```
public void ActualiserMissile()
```

CollisionMissileJoueurDansAlien(MissileJoueur, Alien)

Vérifie si un missile du joueur entre en collision avec un alien

```
public static bool CollisionMissileJoueurDansAlien(MissileJoueur missile, Alien alien)
```

Parameters

missile [MissileJoueur](#)

Le missile du joueur à vérifier

alien [Alien](#)

L'alien avec lequel vérifier la collision

Returns

[bool](#) 

True si une collision est détectée, sinon False