

Parasites, le parser d'annotations

L'objectif des annotations en Java

Les annotations en Java permettent aux développeurs de nombreuses choses, mais toujours dans un objectif de plus grande clarté du code ou encore de factorisation d'actions.

Les annotations peuvent être manipulées au moment de la compilation ou lors du « Runtime ».

Les annotations dans le jeu Parasites

Pour notre jeu, nous avons décidé d'utiliser les annotations pour mutualiser du code dans l'héritage de nos pièces.

En effet, nous avons une classe abstraite Parasite dont héritent 5 autres types de pièces.

L'idée, dans l'utilisation des annotations, est de mutualiser du code, sans avoir besoin de faire X méthodes abstraites au sein des classes.

Nous avons donc décidé de créer les annotations suivantes :

```
@Representation (« image.png »)
@Characteristics (cost = 3, attack = 5, ...)
@SoundEffect ("sound.mp3")
```

Annotation @Representation :

Cette annotation nous permet de préciser facilement quelle sera l'icône représentant le Parasite.

Annotation @Characteristics :

Cette annotation nous permet de mettre plus clairement les caractéristiques d'un parasite que si nous devions les placer à la suite dans le constructeur du Super.

Annotation @SoundEffect :

Cette annotation nous permet de préciser un son qui sera joué lors de la création d'un parasite, au cas où nous voudrions que chaque parasite ait un son différent.