

GOUBARD Garion

DHIMA Kristo

Rapport du projet UBomb

Travail fourni :

Toutes les fonctions demandées dans le cahier des charges fonctionnent.

Nous n'avons pas fait le «pour aller plus loin » des monstres.

Si on pose une bombe dans un niveau, qu'on change de niveau puis qu'on revient dans le niveau où les bombes sont posées avant qu'elles explosent, elles n'apparaissent pas, mais sont toujours là (elles bloquent le mouvement de l'utilisateur) et l'explosion se passe correctement.

Choix de conception :

Les bombes bloquent le joueur et les monstres.

Les bombes n'explosent pas en dehors de la carte.

Une bombe qui explose à côté d'une autre la fait exploser.

Les bonus laissent passer les explosions.

Ce n'est pas le Game qui gère les mondes, mais une classe WorldManager qui s'occupe du chargement, changement et de la sauvegarde des mondes.

Les explosions s'effacent en 1 seconde (en réalité, 60 frames).

Le joueur devient transparent (à 50%) quand il prend des dégâts et devient invulnérable pendant 2,5 secondes.

Les monstres se déplacent toutes les secondes.

Tous les bonus héritent d'une classe mère Bonus, et chacun a sa propre classe. Seuls les bonus de bombe héritent d'une classe mère BombBonus, qui a son tour hérite de Bonus.

La classe mère BombBonus regroupe des attributs communs entre les bonus spécifiques aux bombes.

Les monstres et les bombes sont gérées monde par monde.