

Spécifications techniques

Aurélien SVEVI

14 mars 2015

Table des matières

Technologies employés	2
Fonctionnement du jeu	3
1 Le plateau de jeu	3
2 les robots	3
3 les attaques	3
UML	3

Technologies employés

- Nous coderons notre projet en langage java avec les normes de développement fournis.
- Pour le partage des données nous utiliserons le logiciel **git** qui nous permettra de conserver un historique de toutes les modifications sur le projet.

Fonctionnement du jeu

1 Le plateau de jeu

Le plateau de jeu sera composé d'un certain nombre de *cases* défini par l'utilisateur. Pour ce faire nous disposerons d'une class *map* contenant un tableau à 2 dimensions de *cases*. De plus chaque cases aura plusieurs attributs booléens permettant de savoir ce qui est présent sur cette case (base, obstacle, mine...)

2 les robots

Il y a 3 types de robots : Tireur, piègeur et char. Tous ces robots ont des caractéristiques qui leurs sont propres (portée, vie, déplacement...) en revanche leur fonctionnement est semblable, ils peuvent tous se déplacer, attaquer et sont tous sur une *cases*.

Ainsi nous allons créer une class abstraite *Robot*. Dans cette class nous créerons divers fonctions visant à gérer la vie des robots, leur position... Ensuite nous créerons 3 autres class : *Piegeur* , *Tireur* et *Char* qui hériteront de la class *Robot* et dans laquelle nous ajouterons les éventuels particularité des robots (quantité de mines...).

3 les attaques

Pour gérer l'attaque des robots qui diffère de l'un à l'autre (par exemple, le piègeur pour attaquer pose une mine) nous allons créer une class *attaque*. Cette class aura 2 constructeurs :

- Un constructeur avec 2 robots en paramètres
- Un constructeur avec 1 robot et une case en paramètre

Ainsi par exemple, le piègeur ciblera une case pour poser sa mine alors que le char ciblera un autre robot pour attaquer.

