

# **XPFIGHT**

## Jeu graphique C++

## **XPFIGHT - Jeu graphique C++**

I. Scripts de création de la base de données.....	3
II. Lancement des scripts de création.....	4
III. Affichage graphique.....	5
Squelette de l'interface graphique utilisateur (fenetre.ui).....	5
Affichage du jeux après lancement.....	6
Affichage des classes et schémas d'attaques.....	7
Affichage d'un combat.....	8

# I. Scripts de création de la base de données

*Création de la base de données et du rôle d'administrateur*

```
create database xpfight;  
create role xpfight_admin password 'admin' login;  
grant all on database xpfight to xpfight_admin;
```

*Création de la structure de la base de données*

```
begin transaction;  
  
create table score  
(  
    id_score      serial primary key,  
    pseudo        varchar(20),  
    date_score    timestamp,  
    ip            inet,  
    grille        integer,  
    nb_tues       integer,  
    perso1        char(1) check (perso1 in ('A', 'M', 'S')),  
    perso2        char(1) check (perso2 in ('A', 'M', 'S')),  
    perso3        char(1) check (perso3 in ('A', 'M', 'S')),  
    pos1          integer,  
    pos2          integer,  
    pos3          integer  
);  
commit;
```

## II. Lancement des scripts de création

```
$ su postgres
```

On lance le client de Postgresql :

```
$ psql
```

Sous psql, on lance le script de création de la base et du rôle :

```
postgres=# \i /home/cha/public_html/xpfight/xpfight/xpfight_0.75/base/xpfight_admin.sql
CREATE DATABASE
CREATE ROLE
GRANT
```

On quitte le client psql, on quitte la session bash postgres et on lance le client psql avec les valeurs voulues :

```
$ psql xpfight -U xpfight_admin -h 127.0.0.1
```

```
xpfight=> \i public_html/xpfight/xpfight/xpfight_0.75/base/xpfight_structure.sql

BEGIN
CREATE TABLE
COMMIT
```

On vérifie que la table a été correctement créée :

```
xpfight=> \d
```

Liste des relations			
Schéma	Nom	Type	Propriétaire
public	score	table	xpfight_admin
public	score_id_score_seq	séquence	xpfight_admin

(2 lignes)

### III. Affichage graphique

*Squelette de l'interface graphique utilisateur (fenetre.ui)*



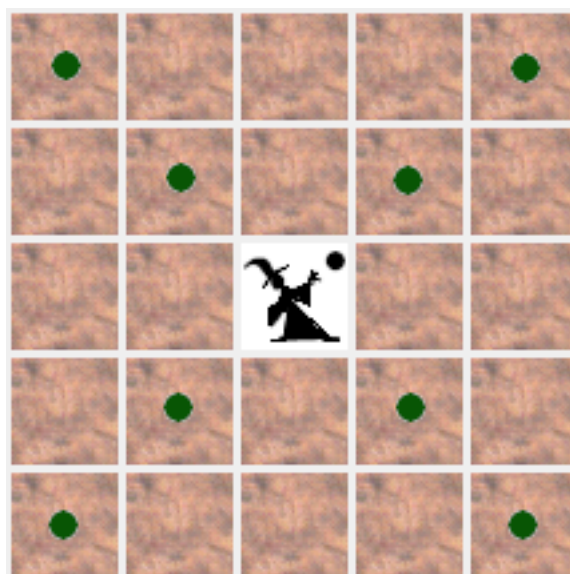
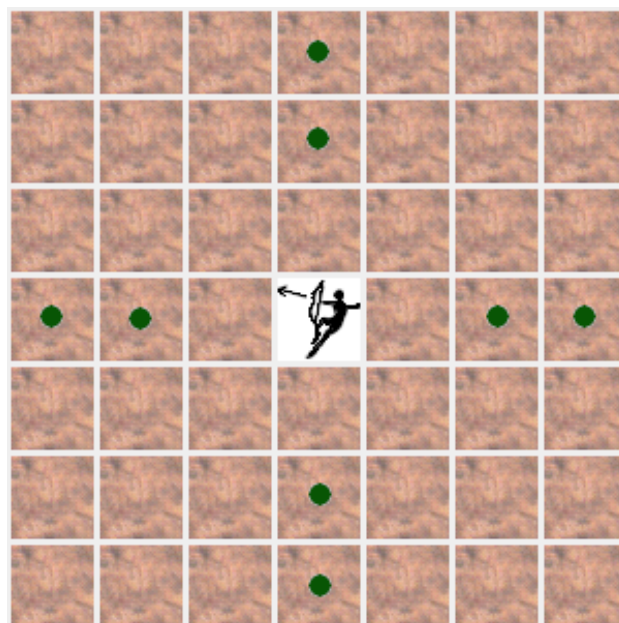
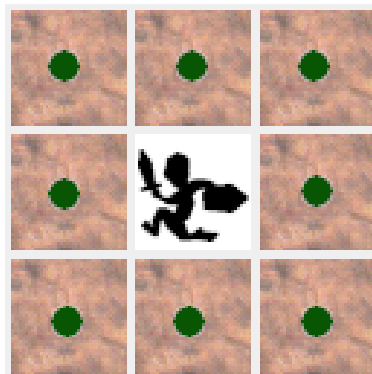
*Liste des éléments graphiques*

Objet	Classe
fenetre	QMainWindow
centralwidget	QWidget
frame	QFrame
la_grille	QGridLayout
la_titre	QHBoxLayout
l_titre	QLabel
label	QLabel
la_commande	QVBoxLayout
b_enregistrer	QPushButton
b_envoi	QPushButton
b_fight	QPushButton
b_init	QPushButton
l_numero	QLabel
t_nom	QLineEdit
t_numero	QLineEdit
verticalSpacer	Spacer
barre_menu	QMenuBar
statusbar	QStatusBar

## *Affichage du jeux après lancement*



## Affichage des classes et schémas d'attaques



## Affichage d'un combat



*Message d'erreur lorsqu'il n'y a pas 3 personnages placés*

