



Rapport  
Architecture Logicielle  
Jeu 2D autour d'un framework  
Année 2015/2016

Raphaël Jorel, Antoine Laulan

1<sup>er</sup> février 2016

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Firewall Breaker</b>	<b>3</b>
2.1	Présentation . . . . .	3
2.2	Fonctionnalités du jeu . . . . .	3
2.3	Architecture . . . . .	3
2.3.1	Diagrammes de classe . . . . .	4
2.4	Limites du jeu . . . . .	5
2.5	Difficultés rencontrées . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Critiques du framework</b>	<b>5</b>

# 1 Introduction

Notre jeu a été produit dans le cadre de l'UE architecture logicielle. Le but étant de créer un jeu à l'aide d'un framework fourni et cela sans modifier celui-ci. Dans ce rapport nous présenterons notre jeu et nous fournirons une critique du framework utilisé.

## 2 Firewall Breaker

### 2.1 Présentation

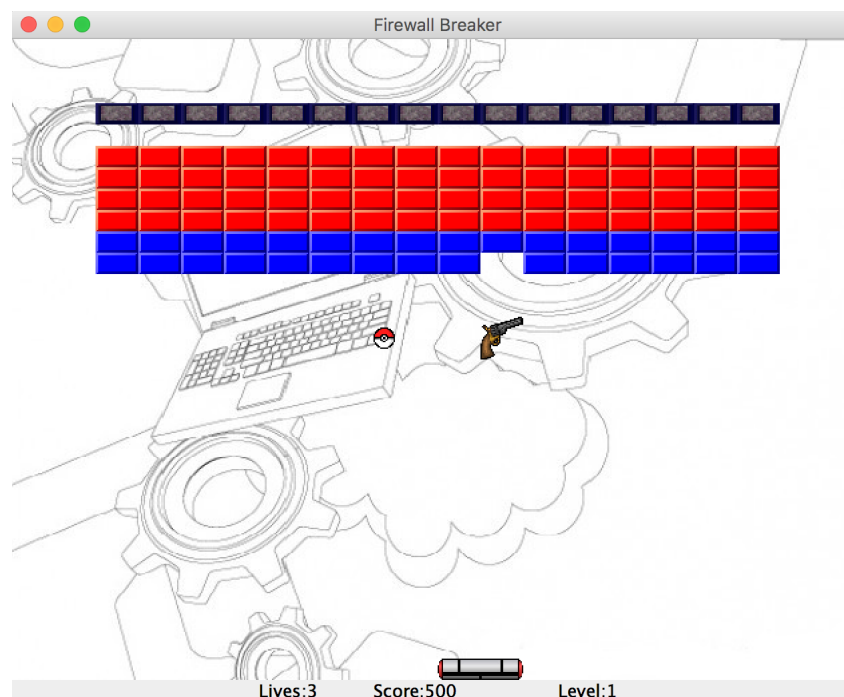


FIGURE 1 – Vue du jeu

Notre jeu est basé sur le principe d'un wall breaker. Le joueur contrôle une palette et doit, en faisant rebondir la balle, détruire les briques pour gagner. Pour se faire il peut être aidé de divers bonus et briques spéciales. La partie s'arrête lorsque le joueur a détruit toutes les briques qui peuvent l'être, ou lorsque celui-ci n'a plus de vie.

### 2.2 Fonctionnalités du jeu

—  
—  
—

### 2.3 Architecture

Nous allons dans cette partie vous présenter l'architecture logicielle de notre jeu. Ceci sera fait à l'aide de diagrammes de classes. Nous metrons en évidence les connexions entre nos classes et les classes du framework.

### 2.3.1 Diagrammes de classe

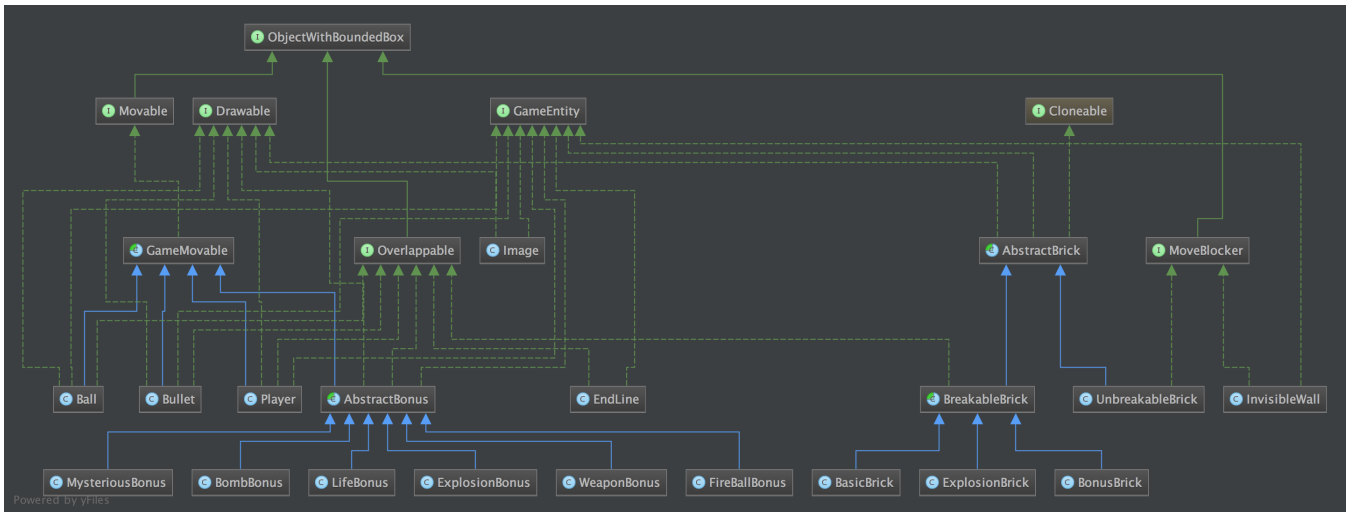


FIGURE 2 – Diagramme de classe des entités

**Description :** Voici le diagramme de classe regroupant les différentes entités de notre jeu.

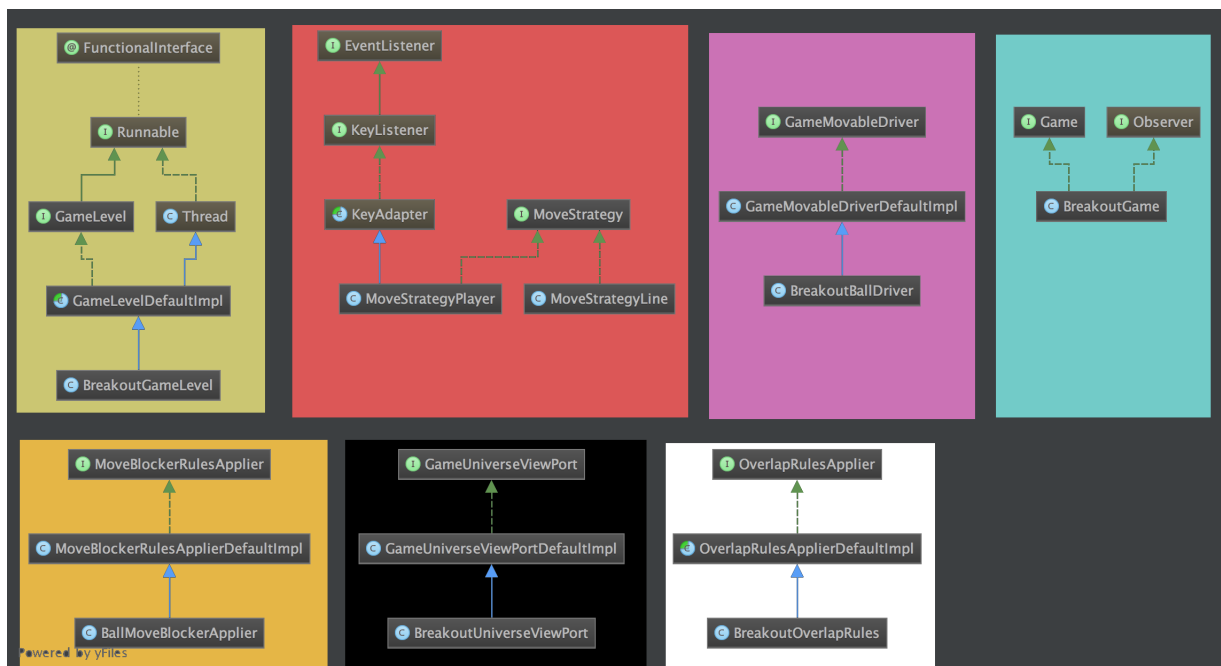


FIGURE 3 – Multi diagramme de classe

**Description :** Plusieurs classes forment de petits diagrammes de classes. Nous les avons regroupés dans une seule est même image. Pour les différencier nous avons utilisé un code couleur. Ce code

couleur est détaillé dans la liste suivante :

- Diagramme jaune :
- Diagramme rouge :
- Diagramme violet :
- Diagramme bleu :
- Diagramme orange :
- Diagramme noir :
- Diagramme blanc :

## 2.4 Limites du jeu

Cette partie sera utilisée pour expliquer quelles sont les limites du jeu. C'est à dire que nous expliquerons ce qui fonctionne mal ou ne fonctionne pas du tout.

—  
—  
—

## 2.5 Difficultés rencontrées

Nous avons tout de même rencontrées plusieurs difficultés et nous en ferons la liste dans cette partie. Nous donnerons également "l'état" de cette difficulté dans la version actuelle du jeu.

—  
—  
—

## 3 Critiques du framework

Nous consacrerons cette partie aux critiques que nous avons par rapport au framework fourni. Chaque critique sera accompagnée d'un cas dans lequel nous avons rencontré un problème suite aux limites du framework.

—  
—  
—