

# NINJATTACK

PLATFORMER 2D

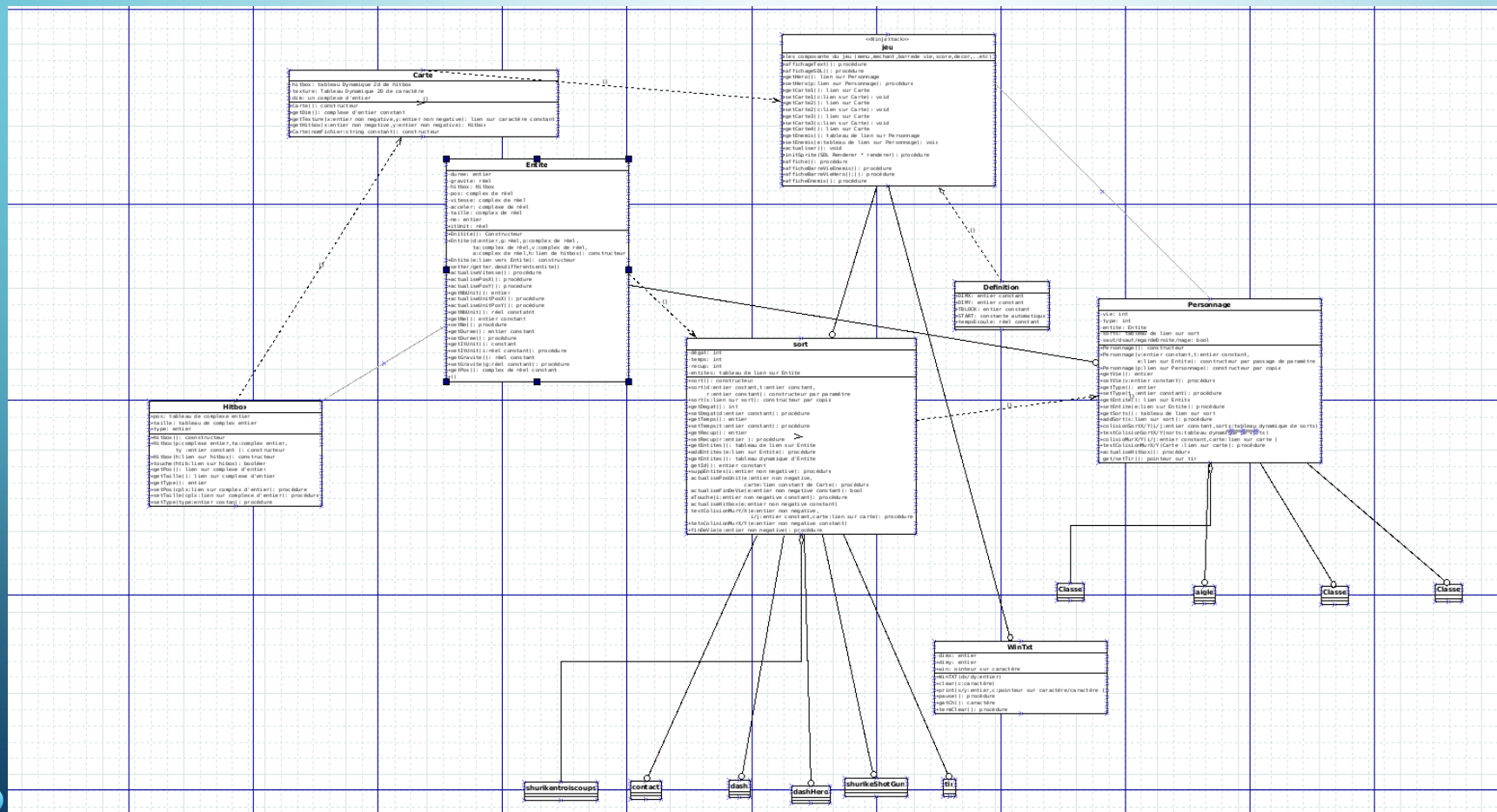


Alexandre  
DEVILLERS

Imran KRIMI

Aymen AZOUI

# DIAGRAMME DES CLASSES



# CLASSE CARTE

- Cette classe permet de faire du level design dans un txt
- En un caractère il est possible de changer la physique d'un type de tuile
- Il n'y a pas de limite de taille pour les cartes
- On peut y définir les spawns du héros et des ennemis en un caractère aussi

# CLASSE HITBOX

- Classe assez courte mais avec une fonction de collision très simplifié
- Permet la détection d'une autre hitbox dans une zone, elle nous a par exemple servi pour les sorts, les tuiles, les personnages, la camera



# CLASSE ENTITE

- Classe relativement complexe mais qui gère toute la physique du jeu
- Elle permet un déplacement fluide et unitaire de tout ce qui n'est pas une tuile

# CLASSE SPRITE

- Cette classe permet de stocker les sprites dans la ram de la carte graphique en une ligne avec le path de l'image
- Elle permet aussi d'afficher le sprite en une ligne à la position voulue
- L'affichage est complet, miroir, rotation, taille variable

Surement la classe la plus propre et la plus pratique

# CONCLUSION

- Nous sommes fier de la physique de notre jeu, les collisions sont INCASSABLE
- Avec un peu de temps nous aurions rajouté des pistes audio, un éditeur de niveau, un système de sélection des niveaux et de nouveaux sorts/ennemis, ainsi qu'une histoire comme nous l'avions prévu dans le cahier des charges initial.