Cyril Li

Adrien Lebron

FISE1-E

Mini-Projet : 2048

Rapport

# Spécifications

* Génération d’une grille de 4\*4 carrés
* Initialisation de la grille(2 blocs placés aléatoirement de valeur 2)
* Génération dans la grille des tuiles à un emplacement aléatoire dans les case disponibles (de valeur 2 ou 4)
* Affichage de la grille à l’aide de la bibliothèque CImg
* Contrôles avec les flèches : translate l’intégralité des tuiles dans la direction choisie
* Fusion des tuiles adjacentes de valeurs égales lors de la translation dans la direction choisie
* Détection quand plus aucun mouvement est possible.
* Incrémentation du score de la valeur des tuiles crées par la fusion.
* Le joueur gagne si une tuile à la valeur 2048.
* Sauvegarde de la partie quand le joueur quitte l’application
* Réinitialisation de la grille lors de l’appui d’une touche
* Chargement de la partie sauvegardée lors du lancement de l’application
* Sauvegarde des meilleurs score et affichage des 3 meilleurs scores.

# Diagramme de classe

n correspond à la taille du carré.

int

Std ::pair<int, int>

Cimg\_library ::CImg

n²

0, n²

1, \*

Grille

Grille grille\_;

Int score\_;

Int highscore\_;

Jeu

Grille();

Void deplacement(Direction dir);

Void afficher();

Void create();

Void check\_libre();

Void savedGame(int score);

Void loadGame(int &score);

Void reinitialiserGrille(int &score);

Bool testVictoire();

Bool isLibresEmpty();

Std::vector<std::vector<int>> grille\_;

Std::vector<std::pair<int, int>> libres\_;

CImg<unsigned char> img\_grille\_;

Std::vector<CImg<unsigned char>> img\_blocs\_;

Jeu();

Void executer();

Bool testDefaite();

Bool endDisplay(std::string s, Cimg<unsigned char> &lastscrren, CimgDispplay &disp);

Void saveScore();

Void readHighscore();

Void init();

Void drawHighscore(CImg<unsigned char> &scene);

Void getScoreList(std::vector<int> &highscore);

La classe Jeu gère la partie, il possède une grille, et il va gérer les différentes opération que l’on effectuera sur la grille.

1

La classe Grille gère la Grille, elle utilise un tableau d’entier à deux dimensions pour gérer les cases du tableau.

**B) Détail des fonctions des classes Grille et Jeu**

En commentaire les actions réalisés par les fonctions :

Classe Grille (Auteur Principal : Cyril Li)

// Constructeur par défaut

Grille();

// Gère le déplacement des blocs

bool deplacement(Direction dir, int &score);

// Affiche le tableau

void afficher(cimg\_library::CImg<unsigned char> &scene);

// Créer de nouveau blocs dans la grille

void create();

// Recherche toute les instersections libres

void check\_libre();

// Enregistre la partie à la fermeture de la fenêtre

void saveGame(int score);

// Chargement de la partie précedente

void loadGame(int &score);

// Réinitialise la grille pour une nouvelle partie

void reinitialiserGrille(int &score);

//Teste la victoire(affichage d'une case à 2048)

bool testVictoire();

// Teste si il reste des case libres

// Retourne Vrai s'il n'y a plus de de case libre, Retourne Faux sinon

bool isLibresEmpty() { return libres\_.empty(); };

Classe Jeu (Auteur principal : Adrien Lebron)

// Constructeur par défault

Jeu();

// Executer la boucle de jeu

void executer();

// Verifie si le jouer a perdu

bool testDefaite();

// Affiche un écran de fin de partie (victoire ou défaite)

bool endDisplay(std::string s, cimg\_library::CImg<unsigned char> &lastscreen, cimg\_library::CImgDisplay &disp);

// Sauvegarde le score

void saveScore();

// Lis les plus gros scores dans un fichier txt

void readHighscore();

// Initialise une partie

void init();

// Ecris les meilleurs scores à la fin d'une partie

void drawHighscore(cimg\_library::CImg<unsigned char> &scene);

//Récupère les meilleurs score et les stocke dans un vector

void getScoreList(std::vector<int> &highscore);

**C) Explication des choix techniques :**

Nous n’avons pas créé de menu au démarrage car notre menu ne comporterait qu’un bouton reprendre la partie et un bouton commencer une nouvelle partie, nous n’avons donc pas jugé nécessaire d’alourdir notre code pour si peu de fonctionnalités. Par défaut, notre programme récupère la partie précédente, et si l’utilisateur souhaite commencer une nouvelle partie, il n’a qu’à appuyer sur R, ce qui est bien plus rapide que de saisir un chiffre puis appuyer sur Enter.

Nous n’utilisons pas non plus de classe Case ou Tuile, car l’utilisation d’un tableau d’entiers à deux dimensions permet de gérer notre grille de manière simple et efficace.

La fonction testVictoire() ne se trouve pas dans la classe jeu, car il est bien plus simple de parcourir la grille directement dans la classe prévue à cet effet que de la transmettre à la classe Jeu.

Pour les même raisons, les fonctions SaveGame et LoadGame se trouvent dans la classe Grille.

La fonction readHighscore permet d’avoir une évolution de l’highscore en temps réel, elle va lire le meilleur score en début de partie, et si le score actuel est supérieur à l’highscore du fichier .txt, il affichera le score en direct.