
	<b>NOMS : CAULLIREAU Dorian FIGUET Mathis VANHOUTTE Alexis BRAND Edgar SOUSA MORAIS Leonardo</b>	<b>SUJET : Jeu de parking "BaveCity Park"</b>	
	<b>COMPTE RENDU DE SEMAINE SPECIALE M1102</b>		

# 1 Présentation

## 1.1 Règles du jeu



Dans notre jeu vous incarnez une personne tout à fait normale. Vous pensez déjà que c'est ennuyant mais vous n'en reviendrez pas quand on vous annoncera que comme toute personne normale vous devez chercher une place de parking en ville ... Frayez-vous un chemin à travers toute cette agitation mais gare aux autres automobilistes et piétons qui ne vous céderont pas la priorité. Des plaques d'huiles et des travaux seront présents pour vous empêcher de réussir dans votre quête. Une fois que vous aurez atteint une première fois votre place de parking, continuer votre expérience avec de nouveaux niveaux encore plus complexes ! Bonne chance à vous dans votre quête ! Si vous souhaitez en apprendre plus sur les règles du jeu, lancer le jeu, naviguer dans le menu et cliquer sur « règles du jeu ».

## 1.2 Copies d'écran

Menu principal et différentes pages du menu :



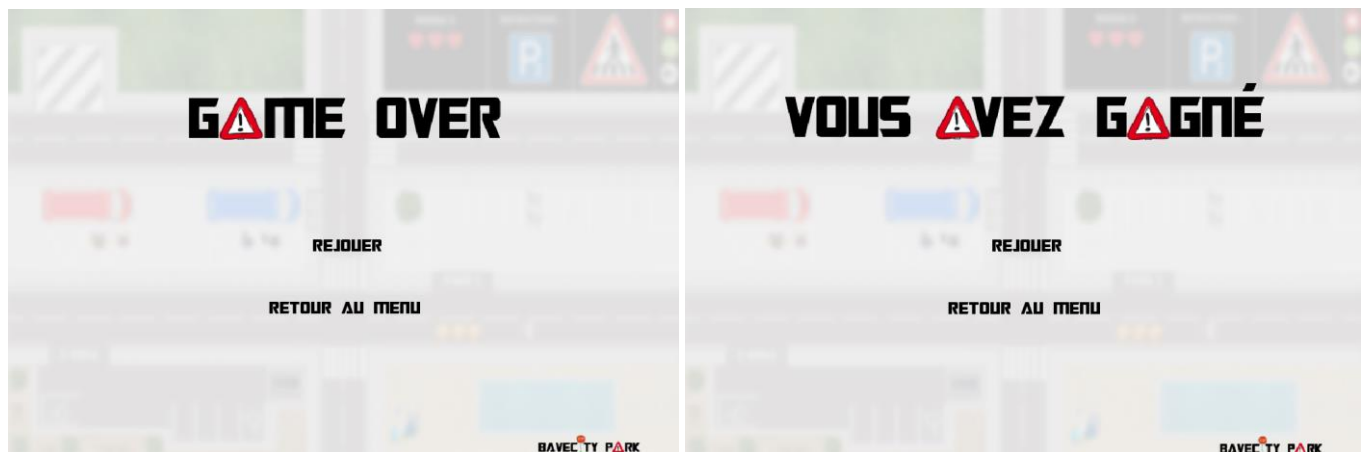
Après avoir cliqué sur « jouer », possibilité de choisir la couleur de la voiture.



	<b>NOMS : CAULLIREAU Dorian FIGUET Mathis VANHOUTTE Alexis BRAND Edgar SOUSA MORAIS Leonardo</b>	<b>SUJET : Jeu de parking "BaveCity Park"</b>	
	<b>COMPTE RENDU DE SEMAINE SPECIALE M1102</b>		

Changement du menu interactif en haut a droite, et apparition de nouveau éléments en fonctions des niveau



Menu en cas de victoire ou de défaite :



	<b>NOMS : CAULLIREAU Dorian FIGUET Mathis VANHOUTTE Alexis BRAND Edgar SOUSA MORAIS Leonardo</b>	<b>SUJET : Jeu de parking "BaveCity Park"</b>	
	<b>COMPTE RENDU DE SEMAINE SPECIALE M1102</b>		

## 2 Conception

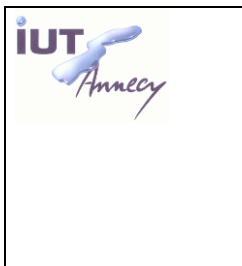

### 2.1 Structuration des données

Nous avons utilisé une **structure Position** pour récupérer les positions en X et en Y de la voiture principalement. C'était utile pour détecter si la voiture est garée et pour pouvoir faire en sorte que si la voiture sort de l'écran à gauche, elle réapparaît à droite et cela pour tous les côtés

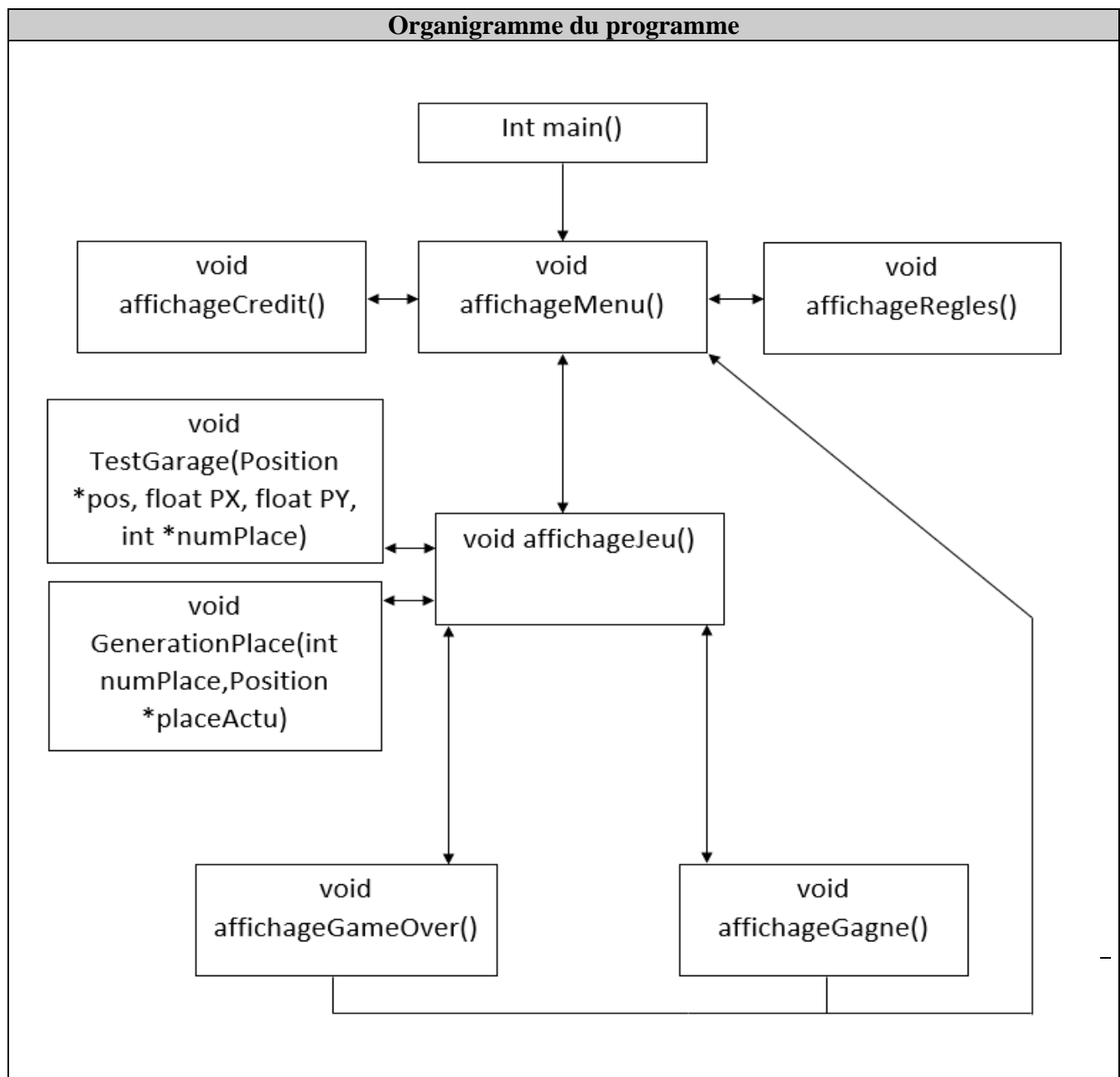
### 2.2 Listing des fonctions et procédures



Expliquez ici le découpage de votre projet : listez vos fichiers et par fichier vos fonctions et procédures :

- Le fichier principal contient le main.cpp avec la fonction int main() qui appelle la fonction affichageMenu().
- Le fichier Menu va contenir le menu.cpp dans le quel il y a 3 fonctions :
  - void affichageMenu() qui va afficher le menu principal.
  - void affichageCredit() qui va afficher les crédits si on appuie sur "crédits" dans le menu principal.
  - void affichageRegles() qui va afficher les règles du jeu si on appuie sur "règles du jeu" dans le menu principal.
- Le fichier Jeu dans le fichier Menu va contenir jeu.cpp et fonctionControleVoiture.cpp. Dans jeu.cpp, il y a void affichageJeu qui va afficher tout le jeu et ses fonctionnalités. Et dans fonctionControleVoiture.cpp il y a :
  - void TestGarage(Position \*pos, float PX, float PY, int \*numPlace) qui va détecter si oui ou non on est garé sur une place en fonction du numéro de la place et donc la position de la place.
  - void GenerationPlace(int numPlace, Position \*placeActu) qui va générer la place de parking où l'on doit se garer en fonction de numPlace
- Ensuite il y a les fichiers gagne et gameOver où il y a respectivement gagne.cpp et gameOver.cpp avec void affichageGagne(), qui ouvre une fenêtre avec "Vous avez gagné" et le choix entre rejouer et retourner au menu et void affichageGameOver() qui ouvre une fenêtre avec "Game Over" et les mêmes fonctionnalités que la fenêtre "Vous avez gagné".

	<b>NOMS : CAULLIREAU Dorian</b> <b>FIGUET Mathis</b> <b>VANHOUTTE Alexis</b> <b>BRAND Edgar</b> <b>SOUSA MORAIS Leonardo</b>	<b>SUJET : Jeu de parking</b> <b>"BaveCity Park"</b>	
	<b>COMPTE RENDU DE SEMAINE SPECIALE M1102</b>		

## 2.3 Structure du programme





	<b>NOMS : CAULLIREAU Dorian FIGUET Mathis VANHOUTTE Alexis BRAND Edgar SOUSA MORAIS Leonardo</b>	<b>SUJET : Jeu de parking "BaveCity Park"</b>	
	<b>COMPTE RENDU DE SEMAINE SPECIALE M1102</b>		

## 3 Tests unitaires

L'état des lieux par fonction résulte des tests unitaires.

Auteur	Fonction	Non traitée	Non achevée	Non conforme	Conforme
Groupe	int main()				*
Groupe	void affichageMenu()				*
Groupe	void affichageCredit()				*
Groupe	void affichageRegles()				*
Groupe	void affichageJeu()				*
Groupe	void TestGarage(Position *pos, float PX, float PY, int *numPlace)				*
Groupe	void GenerationPlace(int numPlace, Position *placeActu)				*
Groupe	void affichageGagne()				*
Groupe	void affichageGameOver()				*
Groupe	void affichageTimer()			*(non adaptable au jeu)	

	<b>NOMS : CAULLIREAU Dorian</b> <b>FIGUET Mathis</b> <b>VANHOUTTE Alexis</b> <b>BRAND Edgar</b> <b>SOUSA MORAIS Leonardo</b>	<b>SUJET : Jeu de parking</b> <b>"BaveCity Park"</b>	
	<b>COMPTE RENDU DE SEMAINE SPECIALE M1102</b>		

## 4 Tests d'intégration

Besoin utilisateur	Non traité	Non achevé	Non conforme	Conforme
Navigation dans le menu				*
Lire et comprendre les règles				*
Choix de la voiture				*
Pouvoir voir le niveau				*
Pouvoir voir le nombre de vie				*
Avoir des indications au niveau des passages piétons et direction des parkings				*
Pouvoir quitter le jeu, revenir au menu, et gestion de la musique				*
Affichage "game over"				*
Affiche "vous avez gagné"				*
Gestion du temps avec un chronomètre			* (non adaptable au jeu)	
Musique en fonction des menus et des actions du joueur dans son environnement				*
Possibilité de stopper et de remettre la musique				*