

Programmation Orientée Objet Minecraft

Christophe Viroulaud

Terminale - NSI

Lang 01

Minecraft

Minecraft est un jeu mélangeant construction et aventure, créé en 2009 par Markus « Notch » Persson. Il permet à ses joueurs de manipuler un monde en trois dimensions, composé entièrement de blocs à détruire, placer et transformer.



Principes du jeu

Programmation orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Quel paradigme mettre en place pour programmer Minecraft ?

1. Principes du jeu

2. Programmation orientée objet

3. Implémentation

Principes du jeu

Programmation orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Principes du jeu

Principes du jeu

Programmation orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

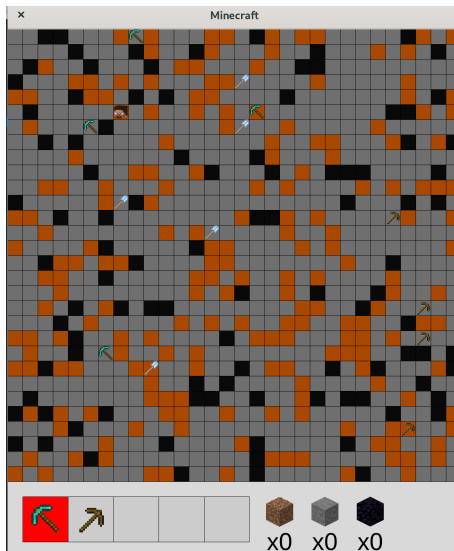


FIGURE 1 – Une version simplifiée

Principes du jeu

Programmation orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

- ▶ R : ramasser un outil,
- ▶ W X C V B : choisir un outil de l'inventaire,
- ▶ Espace : miner,
- ▶ Flèches : se déplacer.

Le moteur du jeu se chargera de l'affichage graphique des concepts présentés ci-après.

3 types de blocs

Principes du jeu

Programmation orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

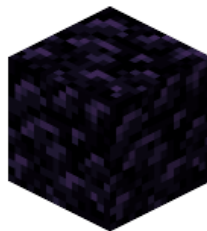
Instancier une classe



terre



roche



obsidienne

FIGURE 2 – Des caractéristiques différentes

3 types d'outils

Principes du jeu

Programmation orientée objet

- Définition
- Modélisation
- Instances d'un objet

Implémentation

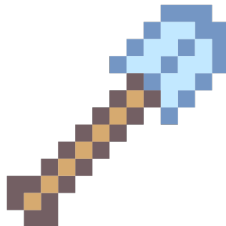
- Créer un objet
- Initialiser les attributs
- Définir les méthodes
- Instancier une classe



pioche en bois



pioche en diamant



pelle

FIGURE 3 – Des actions différentes

Un héros avec des capacités



- ▶ récupérer des outils,
- ▶ stocker des blocs,
- ▶ miner des blocs,
- ▶ labourer des terres.

Principes du jeu

Programmation orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

1. Principes du jeu

2. Programmation orientée objet

2.1 Définition

2.2 Modélisation

2.3 Instances d'un objet

3. Implémentation

Principes du jeu

Programmation orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Le **paradigme objet** consiste à construire des *objets* et les faire interagir entre eux. Un objet représente une entité physique, un concept...

Un objet possède :

- ▶ des caractéristiques : **les attributs**,
- ▶ des capacités : **les méthodes**.

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Une voiture :

- ▶ attributs : rouge, électrique...
- ▶ méthodes : rouler, freiner...

1. Principes du jeu

2. Programmation orientée objet

2.1 Définition

2.2 Modélisation

2.3 Instances d'un objet

3. Implémentation

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Il est nécessaire de modéliser le problème en représentant les objets et leurs interactions.

Les blocs et leurs attributs

Terre
nom
dureté
couleur
est labourée

Roche
nom
dureté
couleur
est gravat

Obsidienne
nom
dureté
couleur

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Les outils et leurs méthodes

Terre
nom
dureté
couleur
est labourée

Roche
nom
dureté
couleur
est gravat

Obsidienne
nom
dureté
couleur

Pelle
nom
résistance
impact
labourer

Pioche
nom
résistance
impact
piocher

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

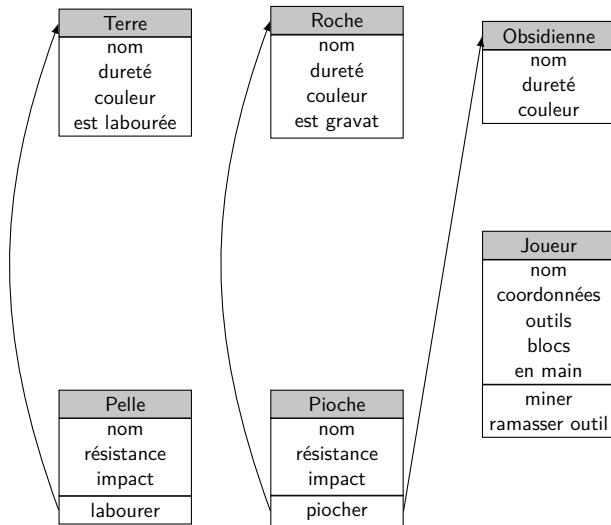
Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Le joueur et les relations



Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

1. Principes du jeu

2. Programmation orientée objet

2.1 Définition

2.2 Modélisation

2.3 Instances d'un objet

3. Implémentation

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Instances d'un objet

- Chaque objet est un modèle qui peut être vu comme un squelette.

Terre
nom
dureté
couleur
est labourée

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Instances d'un objet

- Chaque objet est un modèle qui peut être vu comme un squelette.

Terre
nom
dureté
couleur
est labourée

- On crée une **instance** de l'objet. C'est cette instance qui interagit dans le programme.

Terre
nom = terre
dureté = 10
couleur = marron
est labourée = faux



Terre
nom = terre
dureté = 10
couleur = marron
est labourée = faux



Terre
nom = terre
dureté = 10
couleur = marron
est labourée = faux



Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

- On crée une **instance** de l'objet. C'est cette instance qui interagit dans le programme.

Terre
nom = terre
dureté = 10
couleur = marron
est labourée = faux



Terre
nom = terre
dureté = 10
couleur = marron
est labourée = faux



Terre
nom = terre
dureté = 10
couleur = marron
est labourée = faux



- Chaque instance est indépendante des autres.

Terre
nom = terre
dureté = 10
couleur = marron
est labourée = faux



Terre
nom = terre
dureté = 10
couleur = brun
est labourée = vrai



Terre
nom = terre
dureté = 10
couleur = marron
est labourée = faux



Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

1. Principes du jeu

2. Programmation orientée objet

3. Implémentation

3.1 Créer un objet

3.2 Initialiser les attributs

3.3 Définir les méthodes

3.4 Instancier une classe

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

```
1 class Terre
```

Code 1 – Le mot-clé `class`

1. Principes du jeu

2. Programmation orientée objet

3. Implémentation

3.1 Créer un objet

3.2 Initialiser les attributs

3.3 Définir les méthodes

3.4 Instancier une classe

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

La *méthode* `__init__` est appelée automatiquement quand nous instancions un objet.

```
1 class Terre:
2     def __init__(self):
3         self.nom = "terre"
4         self.durete = 10
5         self.couleur = "#a94800"
6         self.est_labouree = False
```

Code 2 – Les attributs sont initialisés dans le *constructeur*.

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Le mot-clé `self` identifie l'instance de l'objet.

Activité 1 :

1. Télécharger et extraire le dossier compressé **minecraft.zip** sur le site
<https://cviroulaud.github.io>
2. Dans le fichier **blocs.py** construire les objets :

Roche

- ▶ nom : stone,
- ▶ durete : 100,
- ▶ couleur : #6f6f6f,
- ▶ est_gravat : False

Obsidienne

- ▶ nom : obsidian,
- ▶ durete : 1000,
- ▶ couleur : #090909

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

```
1 class Roche:
2     def __init__(self):
3         self.nom = "stone"
4         self.durete = 100
5         self.couleur = "#6f6f6f"
6         self.est_gravat = False
7
8
9 class Obsidienne:
10     def __init__(self):
11         self.nom = "obsidian"
12         self.durete = 1000
13         self.couleur = "#090909"
```

```

1 class Pioche:
2     def __init__(self, nom: str):
3         self.nom = nom
4         if nom == "wood_pickaxe":
5             self.resistance = 30
6             self.impact = 5
7         elif nom == "diamond_pickaxe":
8             self.resistance = 100
9             self.impact = 100

```

Code 3 – Une autre classe : il est possible d'ajouter des paramètres au constructeur.

1. Principes du jeu

2. Programmation orientée objet

3. Implémentation

3.1 Créer un objet

3.2 Initialiser les attributs

3.3 Définir les méthodes

3.4 Instancier une classe

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

On appelle **méthode** une fonction interne à la classe de l'objet.

En Python, le premier paramètre est **toujours self**. C'est un attribut **interne** à la classe.


```
1 def piocher(self, bloc: object) -> bool:
2     """
3     donne un coup sur le bloc
4
5     Args:
6         bloc (object): le bloc miné
7
8     Returns:
9         bool: False si l'outil est complètement utilisé
10    """
```

Code 4 – Signature de la méthode de la classe **Pioche**

```

1  def piocher(self, bloc: object) -> bool:
2      """
3      donne un coup sur le bloc
4
5      Args:
6          bloc (object): le bloc miné
7
8      Returns:
9          bool: False si l'outil est complètement utilisé
10         """
11     bloc.durete -= self.impact

```

Code 5 – On accède à un attribut **par la structure à point**.

- En Python, les attributs et les méthodes sont publics. Ils sont accessibles de n'importe quel endroit du programme.

```
1 bloc.durete
```

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

- En Python, les attributs et les méthodes sont publics. Ils sont accessibles de n'importe quel endroit du programme.

```
1 bloc.durete
```

- Les attributs et méthodes *internes* à la classe sont accessibles avec le mot-clé **self**.

```
1 self.impact
```

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

```

1  def piocher(self, bloc: object) -> bool:
2      """
3      donne un coup sur le bloc
4
5      Args:
6          bloc (object): le bloc miné
7
8      Returns:
9          bool: False si l'outil est complètement utilisé
10         """
11     bloc.durete -= self.impact
12     self.resistance -= USURE
13     if self.resistance <= 0 :
14         return False
15     return True

```

Code 6 – Méthode de la classe Pioche

Activité 2 : Dans le fichier **outils.py**, construire la méthode **labourer** de la classe **Pelle**.

- ▶ S'aider de la *docstring*.
- ▶ La couleur labourée est #712712.
- ▶ La pelle s'use.

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

```
1 def labourer(self, bloc: object) -> bool:
2     """
3     laboure un bloc terre (non déjà labourée),
4     ne fait rien sinon
5
6     Args:
7         bloc (object): le bloc en cours
8
9     Returns:
10        bool: False si l'outil est complètement utilisé
11        """
12    if bloc.nom == "dirt" and not bloc.est_labouree:
13        bloc.est_labouree = True
14        bloc.couleur = "#712712"
15        self.resistance -= USURE
16        if self.resistance <= 0 :
17            return False
18    return True
```

```
1 class Joueur:
2     def __init__(self, n: str):
3         self.nom = n
4         self.x = 0
5         self.y = 0
6         self.outils = [] # 5 maxi
7         self.blocs = {"dirt": 0, "stone": 0, "obsidian": 0}
8         self.en_main = 0 # outil en main
```

Code 7 – Constructeur


```
1 def miner(self, bloc: object) -> bool:
2     """
3     donne un coup sur le bloc avec l'outil en cours
4     ou la main
5
6     Args:
7         bloc (object): le bloc miné
8
9     Returns:
10         bool: True si le bloc est complètement miné
11     """
```

Code 8 – miner

```
1 def ramasser_outil(self, outil: object) -> bool:
2     """
3     place l'outil dans l'inventaire s'il y a de la place
4
5     Args:
6         outil (object): l'outil ramassé
7
8     Returns:
9         bool: True si l'outil a été ramassé
10    """
```

Code 9 – ramasser

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Activité 3 : Compléter les méthodes de la classe Joueur dans le fichier **joueur.py**

```
1 # récupère l'impact de l'objet en cours
2 impact = self.ouils[self.en_main].impact
3 # l'outil s'use
4 self.ouils[self.en_main].resistance -= USURE
```

Code 10 – Méthode `miner`

- ▶ `impact` est une variable *locale* à la méthode.
- ▶ `USURE` est une variable globale au programme.
- ▶ `self.ouils` est un attribut de la classe.
- ▶ `self.ouils[self.en_main]` fait référence à un objet (un outil).

```
1  if outil is not None:
2      if len(self.outils) < NB_OUTILS_INVENTAIRE:
3          # l'outil est ajouté à l'inventaire
4          self.outils.append(outil)
5          return True
6  return False
```

Code 11 – Méthode `ramasser_outil`

- ▶ `outil` est un paramètre de la méthode.
- ▶ `self.outils` est une méthode de la classe.

1. Principes du jeu

2. Programmation orientée objet

3. Implémentation

3.1 Créer un objet

3.2 Initialiser les attributs

3.3 Définir les méthodes

3.4 Instancier une classe

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Les classes vont permettre de créer les objets manipulables dans le programme.

```
1 un_bloc_terre = Terre()  
2 une_pioche_bois = Pioche("wood_pickaxe")
```

Code 12 – Instanciations

Le jeu crée 900 blocs (**LARGEUR*HAUTEUR**) :

- ▶ 100 blocs d'obsidienne,
- ▶ 200 blocs de terre,
- ▶ 600 blocs de roche.

Il place ensuite au hasard 15 outils :

- ▶ 5 pelles,
- ▶ 5 pioches en bois,
- ▶ 5 pioches en diamant.

La classe **Moteur** fournit la méthode **donnees_coordonnees()** qui renvoie un tuple (x,y) de coordonnées non encore utilisé.

Activité 4 : Compléter le fichier **minecraft.py** en s'aidant des informations ci-dessus.

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe


```
1  for i in range(0, 100):  
2      grille[i] = Obsidienne()  
3  for i in range(100, 300):  
4      grille[i] = Terre()  
5  for i in range(300, 900):  
6      grille[i] = Roche()
```

Code 13 – Créer les blocs

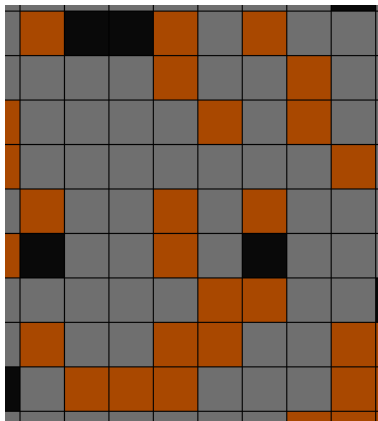


FIGURE 4 – Le moteur assurera la représentation graphique des objets.

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

```
1 for i in range(5):  
2     outils_poses[moteur.donner_coordonnees()] = Pioche  
   ("wood_pickaxe")  
3     outils_poses[moteur.donner_coordonnees()] = Pioche  
   ("diamond_pickaxe")  
4     outils_poses[moteur.donner_coordonnees()] = Pelle()
```

Code 14 – Placer les outils

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe



FIGURE 5 – Le moteur s'occupera d'afficher les outils.

Principes du jeu

Programmation
orientée objet

Définition

Modélisation

Instances d'un objet

Implémentation

Créer un objet

Initialiser les attributs

Définir les méthodes

Instancier une classe

Le code complet est accessible [ici](#).