|  |
| --- |
| DivTec |
| Rapport technique |
| Documentation technique du projet |

|  |
| --- |
| Nussbaumer Thibaud  25/10/2019 |

Table des matières

[1 Introduction 2](#_Toc22540233)

[2 Biographie 2](#_Toc22540234)

[3 But et contexte 2](#_Toc22540235)

[4 Glossaire 2](#_Toc22540236)

[5 Étapes du projet 3](#_Toc22540237)

[5.1 Choix du projet 3](#_Toc22540238)

[5.2 Bullet Hell 3](#_Toc22540239)

[5.3 GameFramework 4](#_Toc22540240)

[5.4 Conception de la scène 4](#_Toc22540241)

[5.5 Conception du personnage 4](#_Toc22540242)

[6 État du projet 4](#_Toc22540243)

[7 Améliorations possibles 4](#_Toc22540244)

[8 Ce que j’ai appris 4](#_Toc22540245)

[9 Conclusion 4](#_Toc22540246)

# Introduction

Ce document a pour but de réunir les différentes informations techniques tels que la description du projet, la convention de nommage, les fonctions que j’ai créées ainsi que des explications pour pouvoir améliorer, corriger et distribuer mon projet.

# Description du projet

Ce projet fait suite à celui des portes ouvertes, le but étant de créer un jeu 2d orienté objet (dans le langage que l’on veut) d’une période allant du 30 septembre jusqu’au 21 décembre.

Ce projet nous permet de mettre en pratique nos connaissances ainsi que notre manière de se débrouiller.

J’ai choisi de le faire avec la bibliothèque GameFramework qui a été développée par M. Conus. Une documentation technique sous format html sera créée grâce à Doxygen (plugin pour faire de la doc). Je travaille avec l’IDE Qt Creator.

# Convention de nommage

La convention de nommage utilisée est semblable si ce n’est la même que celle qu’on apprend lors des modules et des ateliers C++ avec M. Conus.

* Les commentaires
  + Écrits en français
* Les fonctions
  + Nommées en anglais
  + Possèdent un commentaire explicatif lors de la définition
* Les variables
  + En anglais
  + Après les différents préfixes, commencent par une majuscule et sont camélisées
* Les variables membres
  + Elles sont préfixées par ‘m\_’
* Les pointeurs
  + Ils sont préfixés par la lettre ‘p’
* Les éléments QSound
  + Ils sont terminés par le mot ‘Sound’
* Les variables représentant un passage par référence
  + Elles sont préfixées par la lettre ‘r’
* Ordre des préfixes
  + ‘m\_’, ‘r’ et finalement ‘p’
* Les constantes
  + Ecrites entièrement en majuscules avec un tiret bas entre chaque mot
* Les types énumérés
  + Ils sont suffixés de ‘\_e’
* Les structures
  + Elles sont suffixées de ‘\_s’

# Éléments du code nécessitant une explication

# Améliorations possibles

# Ce que j’ai appris

# Conclusion