2020

Bovay Louis

DIVTEC

05/11/2020

FlappyBird – Documentation technique



**Table des matières**

[1. Description du projet 1](#_Toc57195752)

[2. Convention de nommage 1](#_Toc57195753)

[3. Explications supplémentaires 2](#_Toc57195754)

[3.1 Les « fausses scènes » 2](#_Toc57195755)

[3.2 CSS dans le projet 3](#_Toc57195756)

[3.3 Gestion des tuyaux 3](#_Toc57195757)

[3.4 La classe Area 4](#_Toc57195758)

[3.5 Gestion du temps et des frames 5](#_Toc57195759)

[3.5.1 Création 5](#_Toc57195760)

[3.5.2 Gestion 5](#_Toc57195761)

[3.6 Les sauts fluides 6](#_Toc57195762)

[4. Sources 6](#_Toc57195763)

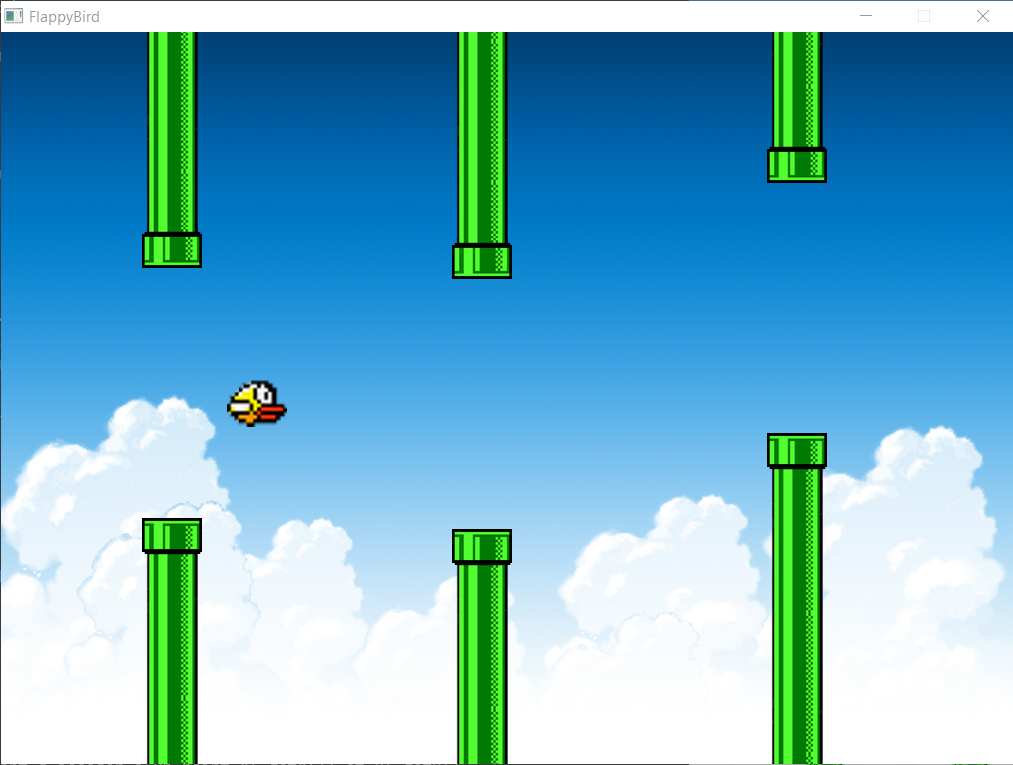
# Description du projet

Le projet à pour but de réaliser le jeu FlappyBird en programmation orientée objet.

Le but du jeu est de faire battre des ailes un oiseau pour qu’il ne se cogne pas à des tuyaux placés en haut et en bas qui foncent sur lui.

S’il l’oiseau touche un tuyau, le plafond ou le sol, il meurt.

A chaque fois qu’il esquive un couple de tuyaux, un point est marqué.



# Convention de nommage

* Tous les noms de variable sont écrits en CamelCase
* Tous les noms de fonction doivent décrire l’action faite dans la fonction et sont écrits en CamelCase.
* Tous les noms de classe sont écrits en CamelCase et commence par une majuscule

# Explications supplémentaires

Cette partie est là pour expliquer ce qui ne pourrait pas être facile à comprendre ou pour facilité l’apprentissage de méthodes utilisées au sein du projet.

Si une fonction / variable est mentionnée ou alors qu’une partie de code est montrée, il sera précisé à chaque début de sujet dans quel fichier la trouver.

S’il y a plusieurs fichiers mentionnées, les variables/fonction seront précédées de leur classe.

## Les « fausses scènes »

Main.java

En théorie, on pourrait dire que le jeu à trois scènes :

* Le menu principal
* Le jeu
* Fin de partie

En pratique, c’est toujours la même scène qui se joue mais qui change d’état.

Il y a pour ça deux booléen :

*boolean* isGameRunning = *false*; *boolean* isGameStarted = *false*;

IsGameStarted sert juste une seule fois pour faire apparaître le menu principal, nous ne sommes pas sensé pouvoir retourner au menu principal, à moins de relancer l’application

IsGameRunning sert à savoir si le jeu est en cours ou non, si isGameRunning = true alors le jeu se joue, si isGameRunning = false l’écran de score s’affiche et propose de rejouer.

Tout ça sert savoir quand lancer une de ces trois méthodes :

*public void* startGame() {…}

*public void* restartGame() {…}

*public void* endGame() {…}

Ces trois méthodes servent comme leur nom l’indique à démarrer, redémarrer et finir la partie.

## CSS dans le projet

Main.java  
style.css

Le projet contient du CSS (le background est fait en CSS), et pour en utiliser il faut donner un ID à l’élément que l’ont souhait décorer, pour ensuite assigner du CSS à l’ID.

StackPane root = *new* StackPane();

*//Attribution de l’ID*

root.setId("pane");

*//Récupération de la feuille de style css*scene.getStylesheets().add("css/style.css");

CSS :

#pane {  
 -fx-padding: 10px;  
 -fx-background-image: url("../Sprites/background.png");  
}

## Gestion des tuyaux

Pipe.java

PipeCouple.java

Dans le jeu, il y a des couples de tuyaux « PipeCouple » qui contiennent deux tuyaux « Pipe » chacun et qui bougent de droite à gauche (PipeCouple.move()).

Les deux tuyaux présents dans un couple ont un espace fixe de 250, l’espace peut apparaître n’importe où sur leur axe Y (PipeCouple.createSpace()).

Arrivé à gauche, ils sont reformatés (PipeCouple.formatCouples()) et retrouvent leur état d’origine (à droite, avec un nouvelle espace entre eux et le droit de donner un point) :

*public void* formatCouples() {  
 *//tuyau du haut  
 this*.pipe1.setTranslateX(550);  
 *this*.pipe1.setTranslateY(-350);  
 *//tuyau du bas  
 this*.pipe2.setTranslateX(550);  
 *this*.pipe2.setTranslateY(350);  
 *//Ils peuvent à nouveau donner des points  
 this*.canGivePts = *true*;  
 *// Générer l'espace aléatoire entre les deux tuyaux* createSpace();  
}

À chaque fois qu’un couple passe la position Y de l’oiseau, leur état passe de « apte à donner un point » à « non apte à donner un point » (canGivePts).

## La classe Area

Area.java

Shape.java

Pipe.java



Figure Fonctionnement de base de Area

La classe Area représente les 4 coins d’une forme de la classe Shape qui permettent de former un rectangle.

Un objet Area sera composé de 4 coordonnées XY de la classe CoordXY qui représenteront le coin haut-gauche, haut-droit, bas-gauche et bas-droit.

L’utilité première de cette classe est de détecter les collisions (Pipe.isHit(Bird bird)).

Si un des 4 coins de l’oiseau se trouve entre deux points horizontaux et deux points verticaux, cela signifie que l’oiseau a touché une tuyau

## Gestion du temps et des frames

Main.java

### Création

Lors de la création de la scène (createContent()), on lui assigne une timeline.

Chaque seconde, elle fait quelque chose, ici update()), on règle son cycle comme Animation.INDEFINITE pour la faire tourner à vie, à moins de l’arrêter manuellement, on la lance et on règle sa vitesse à 60, comme ça on arrive à 60 update() par seconde, donc 60 images par secondes.

*//Timer basé sur 1 seconde*Timeline timeline = *new* Timeline(*new* KeyFrame(Duration.*seconds*(1), event -> {  
 update();  
}));  
*//nombre de fois qu'elle se répète*timeline.setCycleCount(Animation.INDEFINITE);  
*//lancer la timeline*timeline.play();  
*// vitesse 60 = 60 images par seconde*timeline.setRate(60);

### Gestion

Deux variables sont à disposition au besoin

//Indice de temps, 1 = 60 frame  
float t = 0;  
//Indice de frame, 60 = 1 seconde  
int frame = 0;

Elles s’actualisent à chaque update() et donc représentent chacune 1 seconde sous différentes formes, si par exemple nous souhaitons faire quelque chose toutes les 10 frames, ou toutes les 5 secondes.

//Incrémentation des indice de frame et de temps  
//Quand t atteint 1, une seconde sera écoulée  
//Quand frame atteint 60, une seconde sera écoulée  
t += 0.016;  
frame++;

## Les sauts fluides

Bird.java

Main.java

Trois paramètres entre en compte concernant les sauts fluides  :

* La gravité (Main.BIRD\_GARVITY)
* La vitesse de pointe (Bird.momentum)
* La perte de vitesse (gérée en modifiant momentum dans Bird.smoothFlap)

Le la vitesse de pointe doit toujours être de base supérieure à la gravité.

Au fil du temps, la perte de vitesse s’accumule jusqu’à ce que la gravité reprenne le dessus.

*public void* smoothFlap() {  
 *if* (momentum > 0) {  
 *this*.moveUp((*int*) momentum);  
 momentum -= 0.5;  
 birdSprite.setRotate(-20);  
 } *else* {  
 flying = *false*;  
 }  
}

*birdSprite.setRotate(-20) sert à faire se pencher l’oiseau vers l’arrière pour donner l’impression qu’il tire vers le haut pour voler.*

Il faut donc faire variés ces trois paramètre pour obtenir un saut fluides, pas trop arqué et qui ne donne pas l’impression d’être sur la lune.

Paramètres de base :

Main.BIRD\_GRAVITY = 8

Bird.momentum = 20

Perte de vitesse = -0.5

# Sources

* Gluon : <https://gluonhq.com/products/javafx/>
* Classe Rectangle : <https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/api/javafx/scene/shape/Rectangle.html>
* Détection des touches : <https://stackoverflow.com/questions/37472273/detect-single-key-press-in-javafx>
* Animation timer : <https://stackoverflow.com/questions/50337303/how-do-i-change-the-speed-of-an-animationtimer-in-javafx>
* Font javafx : <https://www.tutorialspoint.com/javafx/javafx_text.htm#:~:text=You%20can%20change%20the%20font,scene>.
* Rotation d’un imageView : <https://stackoverflow.com/questions/34166627/javafx-rotate-imageview>
* Précédents exercices réalisés en module