

EMT

# Tetris

Documentation  
technique

Membrez Matteo  
24/01/2021



## TABLE DES MATIERES

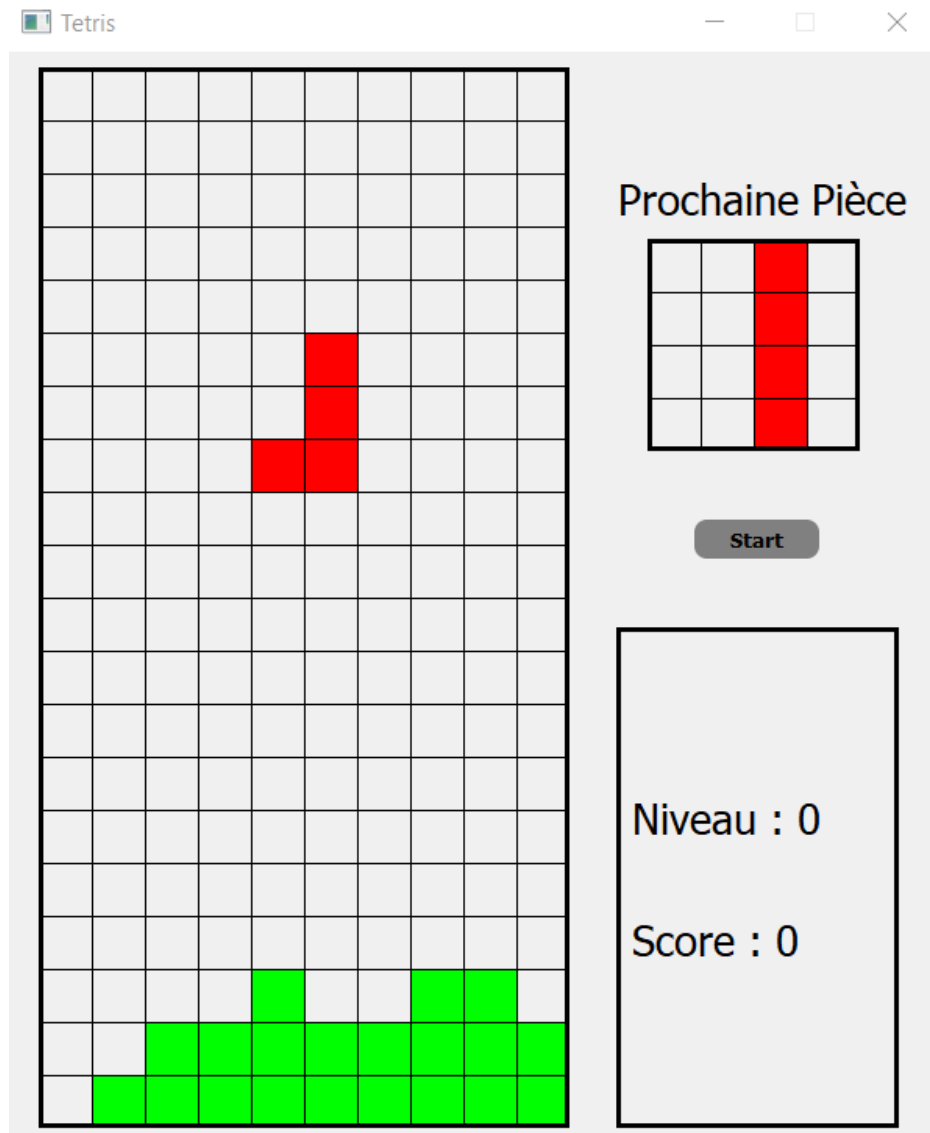
1	Description du projet .....	1
2	Convention de nommage .....	2
2.1	Variables .....	2
2.2	Constantes .....	2
2.3	Types énumérés .....	2

## 1 DESCRIPTION DU PROJET

Ce projet a été effectué dans le cadre de l'atelier de programmation orientée objet en 3<sup>ème</sup> année de formation d'informaticien. L'atelier consiste à créer un petit jeu 2D. Dans ce cas, le jeu est programmé en C++.

L'environnement de développement utilisé est QtCreator (version 5.12). La documentation technique est générée grâce à l'outil **doxygen** qui permet de générer une documentation à l'aide des commentaires dans le code.

Le jeu choisi est **Tetris**. Le but est de se rapprocher au maximum de la version originale du jeu sans l'aide d'outils tels que Unity ou Unreal Engine. Voici une capture d'écran du jeu :



## 2 CONVENTION DE NOMMAGE

Afin de rendre le code plus lisible, une nomenclature a été établie. Il est très important de disposer d'une bonne convention de nommage et plus particulièrement dans les gros projets.

### 2.1 VARIABLES

Les variables sont toutes nommées en anglais et commencent toutes par une minuscule. Si la variable comporte plusieurs mots, ceux-ci sont écrits avec une majuscule. Jamais une variable ne doit commencer par une majuscule.

Exemple de déclaration de variable :

Variable :                `bool isCollide;`

### 2.2 CONSTANTES

Les constantes sont, contrairement aux variables, toujours écrites en majuscules. Si le nom de la constante comporte plusieurs mots, ceux-ci sont séparés par des tirets du bas.

Exemple de déclaration de constante :

Constante :                `const int WIDTH = 340;`

### 2.3 TYPES ENUMERES

Les types énumérés sont écrits en minuscule et chaque mot commence par une majuscule, y compris le premier mot. Les types énumérés sont facilement reconnaissables car ils sont tous suffixés par `_e`.

Exemple de déclaration d'un type énuméré :

Type énuméré                `TetrisValue_e;`