

EMT – INF3A – Atelier

# Amongus-Jumper

## Rapport Technique

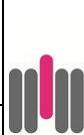


# Amongus-Jumper

## Rapport Technique

### Table des matières

1	Préambule.....	2
2	Description.....	2
3	Convention de nommage.....	2
3.1	Commentaire .....	2
3.2	Fonction .....	2
3.3	Variables .....	2
3.3.1	Sprites.....	2
3.3.2	Pointeur.....	2
3.3.3	Membres .....	2
3.3.4	Boolean.....	3
3.3.5	Constantes.....	3
3.3.6	Data .....	3
3.4	Liste .....	3
3.5	Type énuméré.....	3
4	UML .....	4

COURS		INFORMATIQUE D'ENTREPRISE	 <b>CEJEF</b> DIVISION TECHNIQUE <b>ÉCOLE DES MÉTIERS TECHNIQUES</b>
<b>Programmation OO : Rapport Technique</b>			
EMT – INF3A – Atelier	LKU	Mise à jour : 11.02.22	

## 1 Préambule

Dans le cadre de l'atelier de 31-Programmation OO enseigné par Jérôme Connus, nous devons réaliser un rapport technique pour expliquer à des utilisateurs compétant à reprendre le projet o que nous avons conçu. Il sera par la suite évalué

## 2 Description

**Amongus-Jumper** est un jeu vidéo dit Platformer. Un Platformer est un sous-genre du jeux vidéo d'action qui consiste à contrôler un personnage qui doit sauter sur des plateformes dans les airs et éviter des obstacles.

## 3 Convention de nommage

### 3.1 Commentaire

Les commentaires sont écrits en français.

### 3.2 Fonction

Les Fonctions sont écrites en anglais.

### 3.3 Variables

#### 3.3.1 Sprites

Les éléments composant le niveau comme les lance flammes, caisses, ennemis sont écrit en français. Ils portent un leur nom abrégé suivit d'un numéro.

*Exemple :*

```
Sprite * platM1 = new Sprite(GameFramework::imagesPath() + «PlateformeMyenneV2.png»);
Sprite * platM2 = new Sprite(GameFramework::imagesPath() + «PlateformeMyenneV2.png»);
Sprite * platM2 = new Sprite(GameFramework::imagesPath() + «PlateformeMyenneV2.png»);
```

#### 3.3.2 Pointeur

Les variables étants des pointeurs possède un p devant leur nom.

*Exemple :*

```
Character* pCharacter = new Character();
```

#### 3.3.3 Membres

Les variables étants membre d'une classe possède le préfixe m\_ .

*Exemple :*

```
Ground* m_Ground = new Ground();
```

### 3.3.4 Boolean

Les booléennes sont le préfixe Is au début de leur nom.

*Exemple :*

```
Bool IsDeath = true;
```

### 3.3.5 Constantes

Les constantes sont écrites en anglais et en majuscule.

*Exemple :*

```
Const int PLAYER_SPEED = 10 ;
```

### 3.3.6 Data

Les sprites est y en des interactions particulières possède des datas qui leur sont propres.

En général elle possède une data qui définit leur type, parfois elle en possède une deuxième qui définit un sous-type si besoin de précision.

*Exemple :*

```
platM3->setData(1,"sol");  
platM3->setData(2,"plateforme");
```

## 3.4 Liste

Les listes sont écrit en anglais avec un suffixe L majuscule à la fin.

*Exemple :*

```
QList<Entity*>m_pEntityL;
```

## 3.5 Type énuméré

Les énumérés sont écrites en minuscule mais leurs valeurs sont en majuscule.

# Programmation OO : Rapport Technique



## 4 UML

