|  |
| --- |
| EMT – INF3A – Atelier |
| **Amongus-Jumper** |
| **Rapport Technique** |

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

**AMONGUS-JUMPER**

Rapport Technique



**Amongus-Jumper**

**Rapport Technique**

Table des matières

[1 Préambule 1](#_Toc93870540)

[2 Description 1](#_Toc93870541)

[3 Convention de nommage 1](#_Toc93870542)

[3.1 Commentaire 1](#_Toc93870543)

[3.2 Fonction 1](#_Toc93870544)

[3.3 Variables 1](#_Toc93870545)

[3.3.1 Sprites 1](#_Toc93870546)

[3.3.2 Pointeur 1](#_Toc93870547)

[3.3.3 Membres 1](#_Toc93870548)

[3.3.4 Boolean 1](#_Toc93870549)

[3.3.5 Constantes 2](#_Toc93870550)

[3.3.6 Data 2](#_Toc93870551)

[3.4 Liste 2](#_Toc93870552)

[3.5 Type énuméré 2](#_Toc93870553)

[4 UML 2](#_Toc93870554)

# 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

# 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.

# Convention de nommage

## Commentaire

Les commentaires sont écrits en français.

## Fonction

Les Fonctions sont écrites en anglais.

## Variables

### 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() + «PlatformeMyenneV2.png»);

Sprite \* platM2 = new Sprite(GameFramework::imagesPath() + «PlatformeMyenneV2.png»);

Sprite \* platM2 = new Sprite(GameFramework::imagesPath() + «PlatformeMyenneV2.png»);

### Pointeur

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

*Exemple :*

Character\* pCharacter = new Character();

### Membres

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

*Exemple :*

Ground\* m\_Ground = new Ground();

### Boolean

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

*Exemple :*

Bool IsDeath = true;

### Constantes

Les constantes sont écrites en anglais et en majuscule.

*Exemple :*

Const int PLAYER\_SPEED = 10 ;

### 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");

## Liste

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

*Exemple :*

|  |
| --- |
| QList<Entity\*>m\_pEntityL; |
|  |

## Type énuméré

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

# UML

