**Plat-formeur**

**Rapport Technique**

# Description

# Convention de nommage

## Commentaire

Les commentaires sont écrit 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 suffixe m\_ .

*Exemple :*

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

### Boolean

Les booléennes sont le suffixe 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");

## Fonctions

Les fonctions sont écrites en anglais.

## Type énuméré

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

# UML