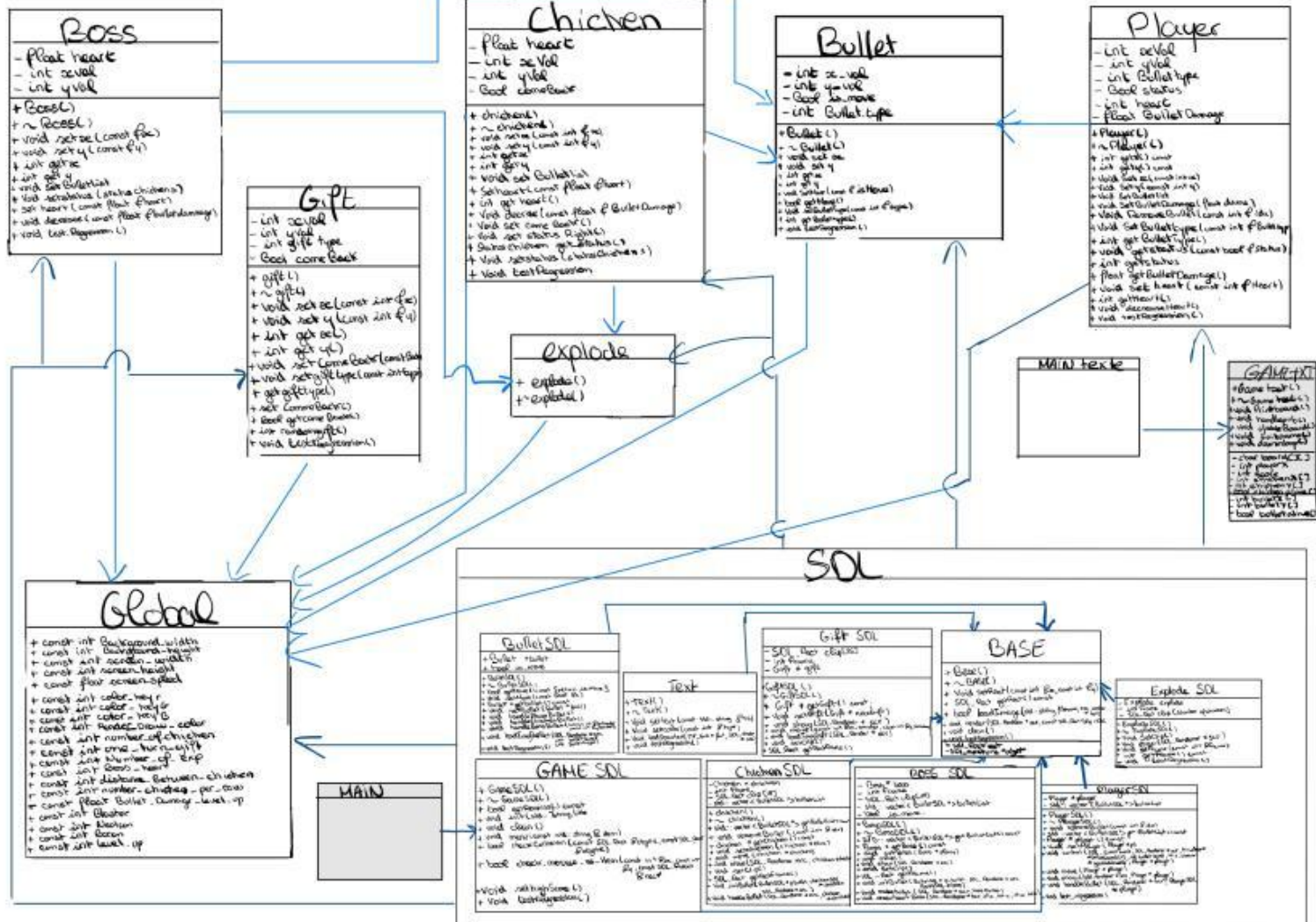


Chicken Invaders

Le projet Chicken Invaders est un jeu vidéo d'arcade amusant et divertissant où le joueur doit affronter des vagues d'ennemis de poulets extraterrestres dans l'espace. Le but du jeu est de sauver la Terre de l'invasion des poulets en les vainquant à chaque niveau et en atteignant le niveau final.





Classe Base

BASE

```
+ Base()
+ ~Base()
+ void setRect(const int &xe, const int &fy)
+ SDL_Rect getRect() const
+ bool loadImage(std::string filename, SDL_Renderer* &scr)
+ void render(SDL_Renderer* &scr, const SDL_Rect* &clip = NULL)
+ void clean()
+ void testRegression()
- SDL_Rect* rect
- SDL_Texture* objet
```

Classe GameSDL

GAME SDL

```
+ GameSDL()
+ ~GameSDL()
+ bool getRunning() const
+ void init(std::string title)
+ void clean()
+ void menu(const std::string & item)
+ bool checkCollision(const SDL_Rect &obj1, const SDL_Rect
&obj2)
+ bool check-mouse-vs-item(const int &xe, const int
&y, const SDL_Rect
&rect)
+ void setHighScore()
+ void testRegression()
```

Classe BulletSDL

BulletSDL

+ Bullet *bullet
+ bool is_move

+ BulletSDL()
+ ~BulletSDL()
+ bool getMove() const {return is_move;}
+ void setMove(const bool &s)
+ Bullet *getbullet() const
+ void setBullet(Bullet *bull)
+ void handlePlayerBullet()
+ void handleChickenBullet()
+ void handleBossBullet(const int &acborder, const int &xyborder)
+ void loadImgBullet(SDL_Renderer *src, int bullet_level, int bullet_type)
+ void testRegression()

Classe ChickenSDL

Chicken SDL

- Chicken * chicken
- int Frame
- SDL_Rect clip [18]
- std::vector<BulletSDL*> bulletList

- + chicken()
- + ~ chicken()
- + std::vector<BulletSDL*> getBulletList() const
- + void removeBullet(const int &id)
- + chicken * getChicken() const
- + void setChicken(chicken * chic)
- + void move(chicken * chicken)
- + void show(SDL_Renderer *src, chicken *chicken)
- + void setClip()
- + SDL_Rect getRectFrame()
- + void initBullet(BulletSDL * pbullet, chickenSDL * chicken, SDL_Renderer *src)
- + void handleBullet(SDL_Renderer *src, chicken * chicken)

