P-POO Spicy Invaders

Une image contenant pixel, Graphique, Caractère coloré, motif

Description générée automatiquement

LEBET Esteban – CID2A

ETML, Vennes

32P

MELLY Jonathan

Table des matières

[P-POO Spicy Invaders 1](#_Toc150118745)

[1. Introduction 3](#_Toc150118746)

[2. Classes 3](#_Toc150118747)

[2.1. Program 3](#_Toc150118748)

[2.2. Highscore 3](#_Toc150118749)

[2.3. SpaceInvadersGame 3](#_Toc150118750)

[3. Conclusion 3](#_Toc150118751)

# Introduction

Le projet consiste à créer une réplique simpliste du célèbre jeu Space Invaders.

# Classes

## Program

Cette classe contient le menu qui va être présenté à l’utilisateur. Il va venir ouvrir les différentes classes en rapport avec ce que l’utilisateur va sélectionner. (exemple, si l’utilisateur sélectionne « CLASSEMENT » program.cs va venir lui ouvrir la classe « Highscore.cs »)

## Highscore

Cette partie est connectée avec une base de données pour afficher à l’utilisateur les cinq meilleurs scores enregistrés sur la base de données.

## SpaceInvadersGame

C’est la classe qui se charge de tout le fonctionnement du jeu. Elle va se charger de générer les ennemis, permettre au joueur de se déplacer, de tirer, etc.

# Conclusion

J’ai trouvé que la partie POO était la plus difficile des trois, malgré cette difficulté j’ai tout de même pris énormément de plaisir à apprendre ces nouveaux aspects de la programmation en C#