



Présentation

MARIO 2020

# Démonstration du jeu



# Architecture du jeu

*3 paquets et 1 dossier*

## **model**

Classes des objets du jeu :

- niveaux,
- personnage jouables,
- ennemis,
- items ramassables ou destructibles...

## **gestionJeu**

Classes qui utilisent les paquets **model** et **affichage** pour créer et faire fonctionner le jeu :

- création et gestion de la map,
- gestion des entrées utilisateur,
- moteur du jeu qui synchronise tout...

## **affichage**

Classes qui réalisent l'affichage des menus et du jeu :

- menu start,
- menu de sélection de niveau,
- affichage du jeu...

## **media**

Dossier contenant les :

- sprites,
- sons et musiques du jeu,
- images de fond des niveaux,
- images des menus...



# Choix de conception

- Objets du jeu positionnés par un Point (coordonnées cartésiennes). Si ces objets se déplacent (ennemis ou Mario) on leur attribue également une vitesse.
- Chaque niveau/map stocke les objets qui la composent (ennemis, Mario, briques, objets à collecter...) dans des listes (ArrayList<Ennemi>, ArrayList<Brique>...).
- Le jeu présente plusieurs statuts (énumération de statuts) qui définissent les états du programme (en jeu, en pause ou dans un menu).
- `model` : contient les classes qui définissent les différents objets du jeu
- `affichage` : contient les classes relatives à l'affichage des menus ou des niveaux (chargeurs d'images)
- `gestionJeu` : contient les classes qui utilisent toutes les classes définies dans les paquets ci-dessus pour former le jeu.

# Organisation de l'équipe

## Alexis CARN

### /affichage

- ManagerInterfaceUtilisateur
- EcranStartSelection
- ItemsMapSelectionnee
- SelectionMap

### /gestionJeu

- Camera
- EntreesAction
- GestionEntrees
- MoteurJeu
- StatutsJeu

## Houda OUHOU

### /affichage

- ImageLoader
- Animation

### /model

- Personnage

### /Player

- Mario
- MarioVSEnnemi
- PlayerForm

## Yassire BOUISSE

### /gestionJeu

- GestionMap
- GestionSon
- CreationMap

### /model

- DrapeauFin
- MAP

# Organisation de l'équipe

## Younes EL BOUZEKRAOUI

/brique

- Brique
- BriqueOrdinaire
- BriqueSol
- BriqueSurprise
- Tube

/ObjetCollecte

- BoostItem
- Coin
- Flower
- Mushroom
- ObjetCollecte
- SuperMushroom

## Faical TOUBALI

/model

/ennemi

- Ennemi
- Bowser
- Goomba
- KoopaTroopa

/media

- A travaillé sur les images de fond des menus et les sprites



# Problèmes rencontrés

- Découvrir comment on réalisait l'affichage d'un jeu => on s'est aidé de projets réalisés sur Internet
- Bugs de collision (plantage du jeu) -> principal type de bug dans les jeux de plateforme
- Mettre en relation les paquetages -> comprendre les problèmes que ça engendre et les résoudre
- Déterminer l'architecture logicielle du jeu -> on s'est aidés de projets réalisés sur Internet pour d'autres jeux de ce type



The background features a light gray diamond-shaped grid pattern. Within these diamond shapes, there are areas filled with a fine, repeating pattern of small dots, creating a halftone effect. The overall color palette is a range of light grays.

**FIN**