



Deuxième itération : Mario 2020

Yassir BOUISSE (groupe A)

Mai 2020

Première Année

Département Science du Numérique

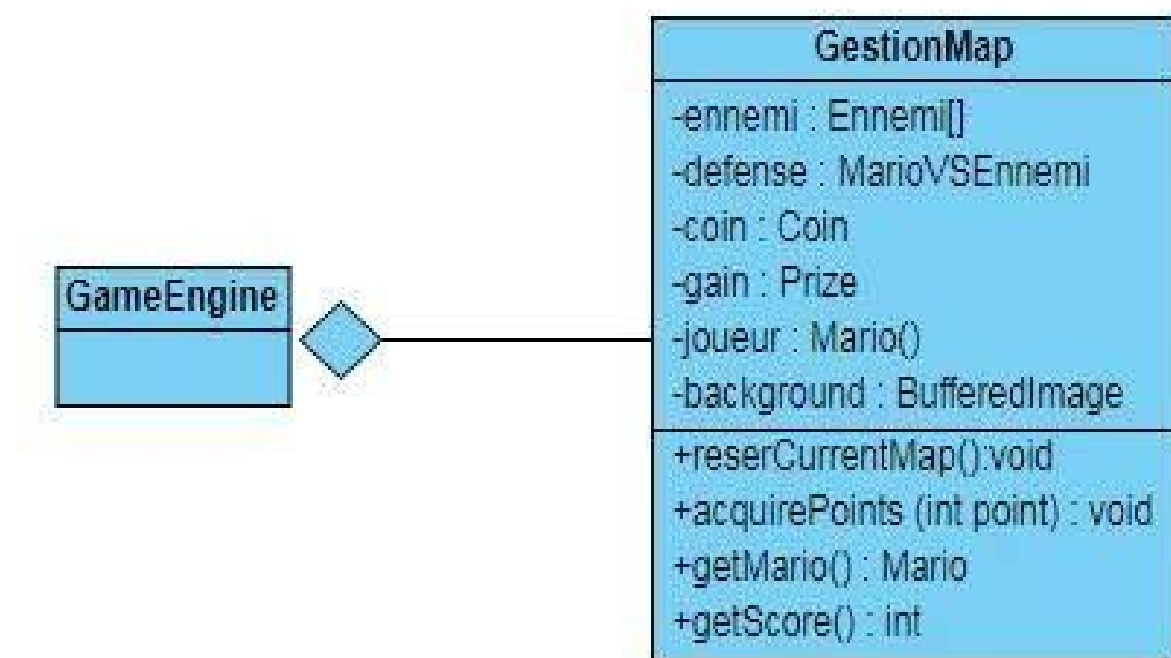
Année : 2019/2020

Ce qui concerne la deuxième itération, après une réunion sur discord avec mes collègues du projet, nous avons découvert que notre diagramme de classe n'est probablement pas compatible avec ce qu'on doit créer réellement, on a donc modifié notre diagramme UML.

Après une longue discussion du sujet de les relations entre toutes ces classes qui existent, nous nous sommes réparties les différentes parties du ce diagramme à implémenter.

Comme mon travail concerne la gestion de la carte, j'ai commencé donc à travailler sur les classes qui gèrent la carte du jeu, la création de celle-ci, et aussi le son du jeu, sous un package nommé *gestionJeu*.

J'ai travaillé aussi sur des classes qui utilisent toutes les classes implémentées pour générer le jeu, par exemple les classes du package *model* et ses sous packages comme exemple *ennemi*, *prise* et *brique*.



La classe de carte (Map) contient tout ce qui peut être vu sur une carte. Il n'y a qu'un seul héros que l'utilisateur peut contrôler. Les briques sont définies en fonction du type de carte, mais dans cette itération, nous n'avons qu'un seul type de carte. La propriété Ground est un tableau de points qui définit le sol de la carte où le héros et les autres GameObjects peuvent aller. Les types de briques peuvent être modifiés par la méthode `changeBrickType ()`.