



Rapport individuel de la deuxième itération du Projet long Mario 2020.

Groupe E13.

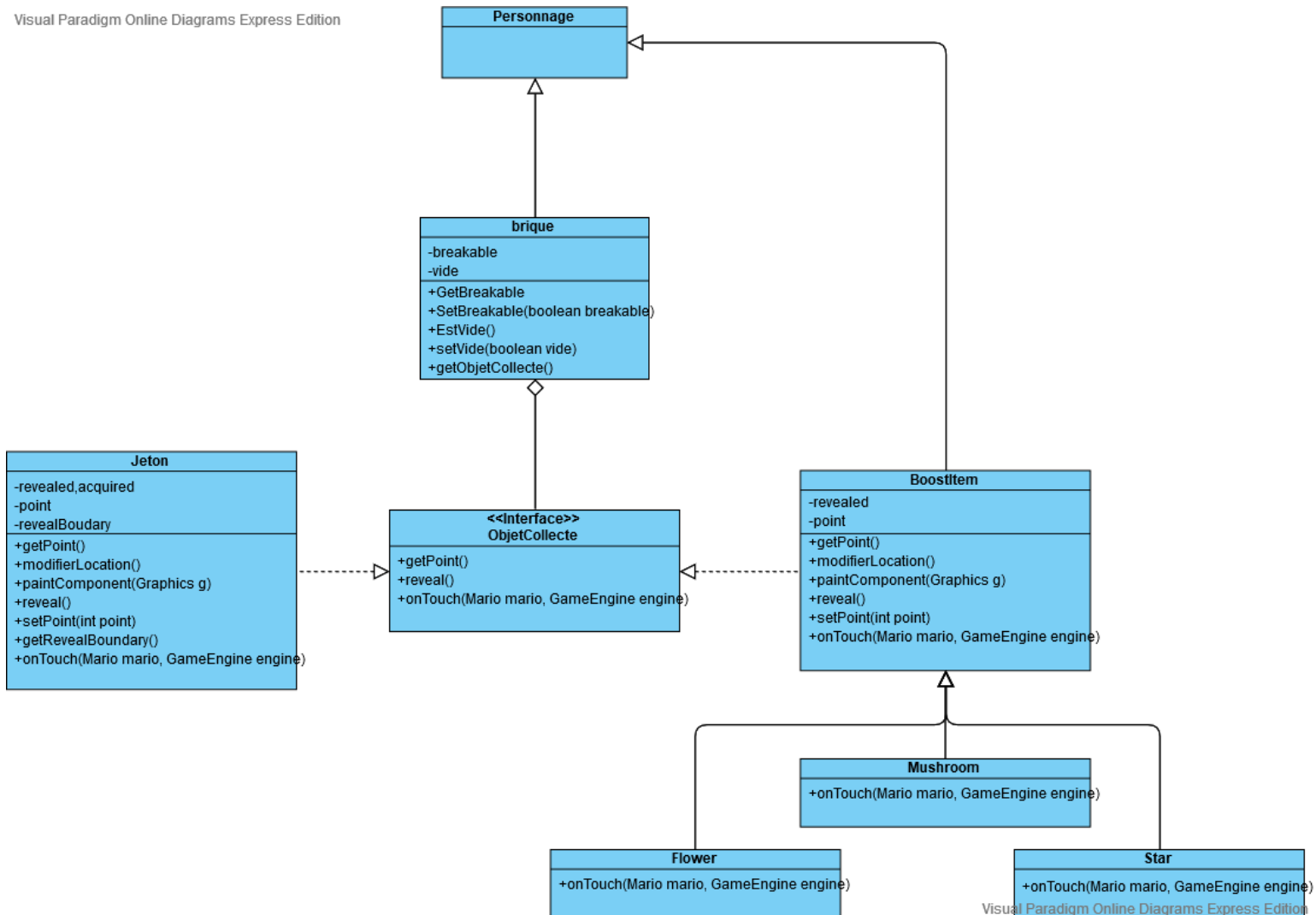
Auteur :

Younes EL BOUZEKRAOUI

Lors de la 1^{ère} itération on a proposé une première version de notre diagramme de classe , qui n'était pas très efficace et pertinente, la chose qui nous a poussé à se demander si la conception générale du jeu était juste ou fausse et si le jeu est réalisable avec une tel architecture.

Alors en cherchant sur internet on a essayé de parcourir des architectures de certains jeux du même type que le nôtre, pour en déduire finalement une nouvelle architecture et un nouveau diagramme de classes.

Je me suis occupé d'une partie du diagramme qui concerne les briques et les différent objets collectés du jeu.







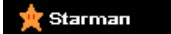




En plus j'ai continué mon travail de la 1^{ère} itération qui concerne l'interaction du personnage avec les objets collectés, leurs effets et les fonctionnalités de plus qu'ils vont ajouter au joueur, mais en les adaptant à la nouvelle architecture du jeu.

Jusqu'à maintenant j'ai implementé les classes abstraites Brique et BoostItem, l'interface ObjetCollecte ainsi que la classe Mushroom.

Brique est définie comme classe abstraite qui a pour but de modéliser les différentes opérations qu'on peut faire sur les différents types de briques présentes dans le jeu.

L'interface ObjetCollecte modélise les opérations nécessaires sur les objets collectés et qui serait implémenté et réalisé ensuite par les différents objets collectés Mushroom, Star, Flower

Mushroom  constitue une réalisation de l'interface ObjetCollecte il permet au personnage de gagner 200 points, gagner une vie supplémentaire et se transformer en un nouvel avatar de Mario  →  (Mario de grande taille).

Je suis encore entrain de travailler sur les autres Objets collectés : Jeton  Star  et Flower  et leurs effets sur le personnage, ainsi que les différents types de briques présentes dans le jeu (Brique cassable , Brique incassable  et Brique contenant des surprises .