

# RAPPORT LONG DE TECHNOLOGIE OBJET

## RAPPORT ITÉRATION 2

Élève : **Alexis Carn** (groupe **E13**)

Nous avons regardé l'architecture de jeux de plateforme en 2D qui avaient été faits sur Internet afin de modifier notre architecture logicielle (car notre architecture n'était pas réalisable). Nous avons donc modifié notre diagramme UML en conséquence. Nous nous sommes réparties les différentes parties du diagrammes à implémenter. J'ai commencé à travailler sur les classes qui gèrent l'affichage. Notamment celles qui affichent le menu qui permet de choisir le niveau / la map (j'ai poussé sur le SVN 3 fichiers qui sont relatifs à l'affichage de notre jeu). J'ai également commencé à travailler sur des classes qui utilisent toutes les classes implémentées pour générer le jeu. Ces classes s'apparentent à un "game manager". Je n'ai pas poussé les fichiers relatifs au "game manager" car je ne les ai pas finies et je préfère attendre d'avoir fini d'écrire le fichier pour éviter au maximum les erreurs de version sur le SVN.