

SUPER BAGUETTE BROS

Par Félix Bardy, Victoria Bekker et Alexandre Dorier

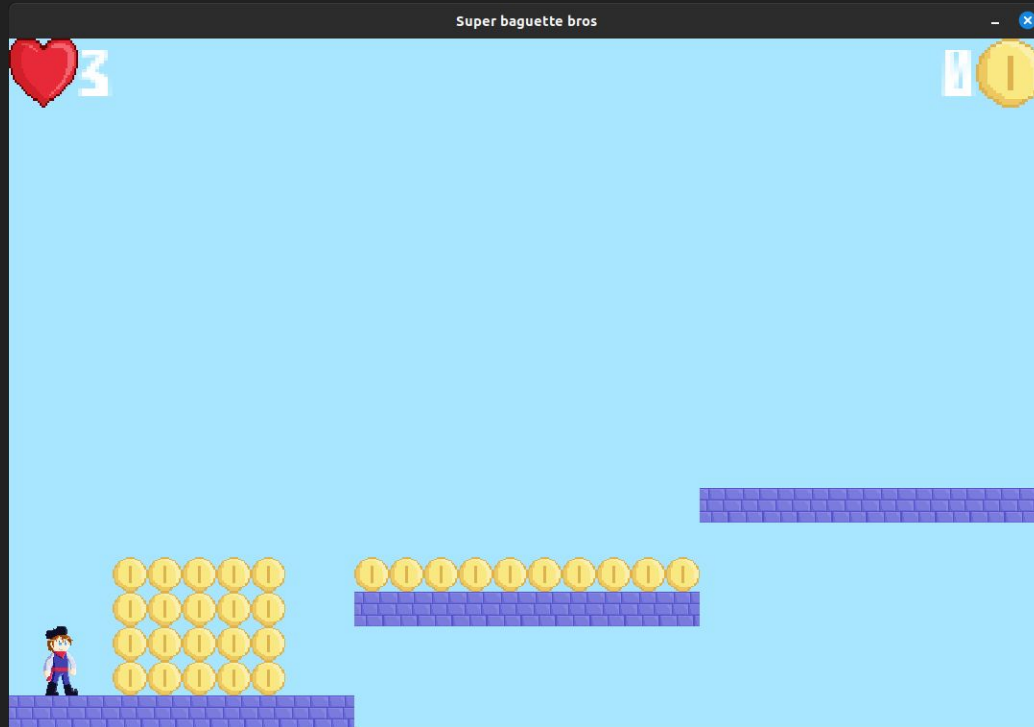
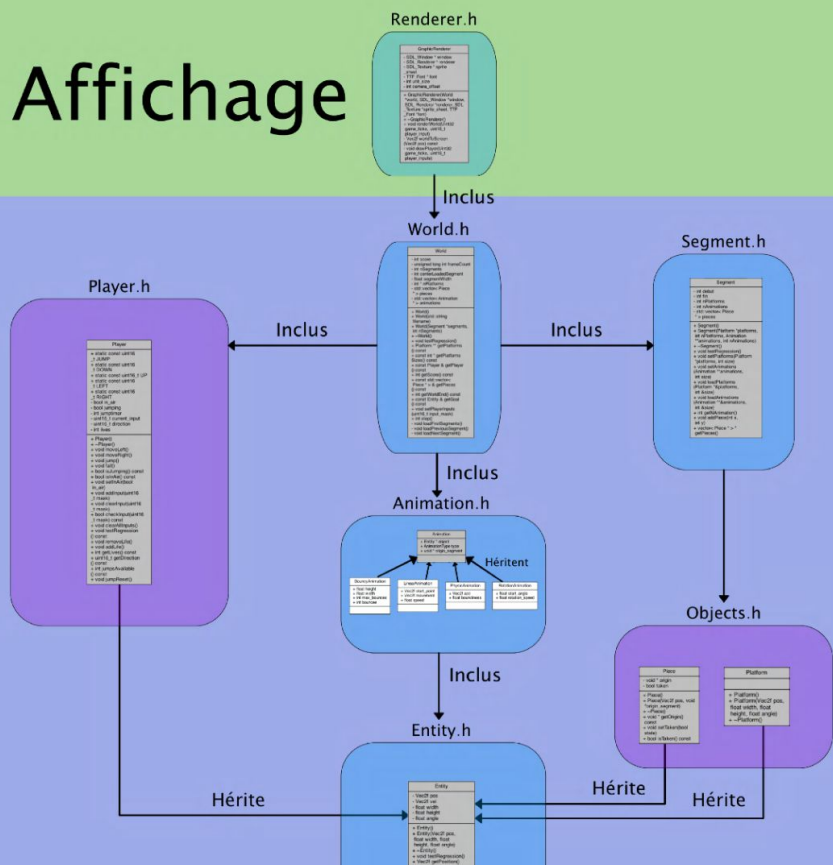
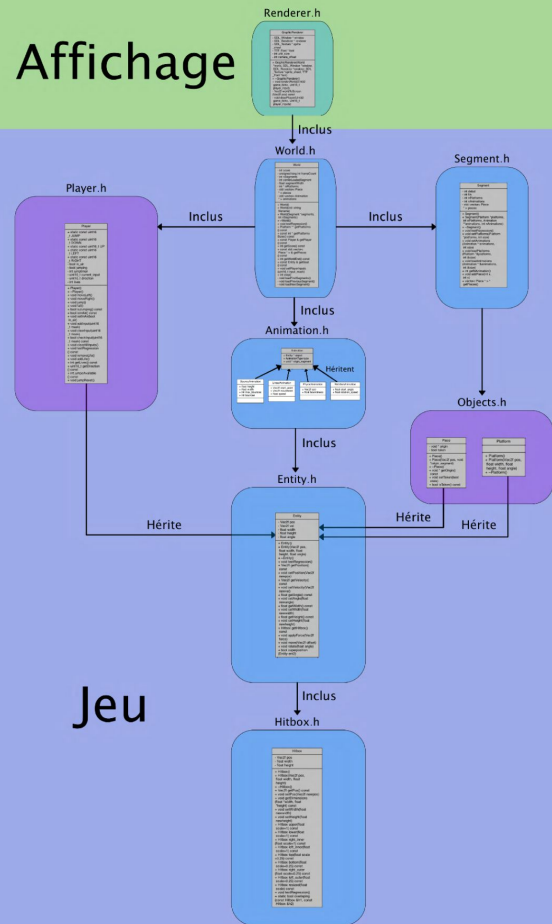


DIAGRAMME DES CLASSES

Affichage



Affichage



Jeu

Dépendances

TinyXML2

Vec2f

Player

- Les inputs du joueur
 - Des masques d'input (uint16_t)
 - 5 inputs possibles: JUMP, DOWN, LEFT, RIGHT et UP
- Les déplacements du joueur
 - Des procédures indiquent le déplacement que doit être effectué
- Les sauts
 - Des compteurs et des bools pour gérer des paramètres tels que le temps que le joueur peut sauter et si le joueur est dans l'air
 - Procédures pour mettre à jour ces compteurs et bools et des fonctions pour récupérer leurs valeurs
- Les vies
 - Un int initialisé à 3
 - Des procédures pour modifier la valeur et une fonction pour la récupérer

World

- Crée les segments à partir du fichier xml
- Charge le niveau dynamiquement à partir des segments
- Stocke les animations et les liens vers les plateformes actuellement chargées
- Applique l'update physique en fonction de l'état du player (saute, va à gauche, est sur une plateforme, ...), des collisions, ...
- Compte le nombre de pièces ramassées, de vies

Segment

- Permet le chargement dynamique du niveau sur le CPU
- Stocke toutes les info des plateformes/animations qu'il contient
- Les informations sur les plateformes/animations peuvent être chargées dans world a tout moment

Conclusion

- Des diagrammes des classes et de Gantt final différents des diagrammes initiaux
- Les bases d'un platformer ont bien été implémenté, mais pas assez de temps pour implémenter des bonus comme des ennemis, même si la base est présente
- Avec plus de temps, plus de fonctionnalités auraient été implémentées, par exemple plus de niveaux