

Rapport du projet Starlight

Florian Knop (39*) - Gatien Bovyn (39189)

29/03/2015

Contents

Table des matières	1
Introduction	1
Sections	1
Présentation des différentes classes	1
Modèle	1
Vue	2
DestinationView	2
Conclusion	2
Bibliographie	2
Annexes (facultatif)	2

Table des matières

Introduction

Ce document vise à présenter le travail d'analyse et de programmation effectué lors de la réalisation du projet du laboratoire Langage C++ : Starlight.

Ce projet a été réalisé en binôme par Florian Knop, matricule 39* groupe 2G12, et Gatien Bovyn, matricule 39189 groupe 2G11.

Le programme à concevoir consiste en une implémentation du modèle et d'une interface graphique du jeu baptisé Starlight, puzzle à 2 dimensions basé sur la lumière.

Sections

Présentation des différentes classes

L'implémentation du projet est divisée entre la partie modèle et la partie vue. Elle est également basée sur le design pattern Observateur / Observé comme demandé dans les consignes.

Modèle

Un squelette de l'application nous a été fourni par Monsieur Absil. Ce squelette contient les fichiers suivants :

`point.h`, `source.h`, `dest.h`, `nuke.h`, `wall.h`, `crystal.h`, `lens.h`,
`mirror.h`, `ray.h`, `level.h`.

Vue

L'interface graphique a été réalisée en Qt à la main.

Les classes composant la partie vue de l'application sont :

DestinationView

Description Classe modélisant la destination à atteindre par le rayon émis depuis la source pour gagner la partie.

MapView

MirrorView

NukeView

SourceView

WallView

Conclusion

Bibliographie

Annexes (facultatif)