

DOCUMENTATON TOWER DEFENSE GAME

Benjamin Michau

28/12/2016

Sommaire

Objectif du document	1
Fichier de configuration	1

Objectif du document

Le présent document a pour objectif de détailler le fichier de configuration ainsi que de décrire le fichier map.

Fichier de configuration

Ce fichier sera votre map il faudra qu'il possède obligatoirement un seul point de départ qui sera représenté par un **R** et un point d'arrivée qui sera représenté par un **A**. Il devra obligatoirement être entouré de mur qui sera représenté par ce caractère * (étoile), des tours symbolisées par la lettre **T** et d'un chemin constitué de + qui permettra au mob de se déplacer du point de départ à l'arrivée.

Exemple de fichier de configuration :

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
2  <configuration>
3  <startup>
4      <supportedRuntime version="v4.0" sku=".NETFramework,Version=v4.5.2" />
5  </startup>
6  <appSettings>
7      <add key="file" value="E:\TowerDefense\TowerDefense\mapConf.txt"/>
8      <add key="nbLives" value="4"/>
9      <add key="nbMobs" value="4"/>
10     <add key="typeMobs" value="loup"/>
11 </appSettings>
12 </configuration>
```

file : correspond au fichier map

nbLives : correspond au nombre de vies disponibles pour le joueur

nbMobs : nombre de mobs au départ

typeMobs : type de mobs

Exemple fichier map :

```
*****
*R                                     *
*+T                                   *
*+++++                               *
*           +A                       *
*****
```