

# DOCUMENTATON TOWER DEFENSE GAME

Benjamin Michau

28/12/2016

## Sommaire

Objectif du document .....	1
Fichier de configuration .....	1
Design pattern utilisés : .....	2

## 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. Il faut obligatoirement utiliser des espaces et non des tabulations dans le fichier configuration.

La map doit faire au maximum 10 lignes et 10 colonnes.

Exemple de fichier de configuration :

```
<appSettings>
  <add key="log" value="C:\Users\Baba Daryoush\Documents\" />
  <add key="map" value="C:\Users\Baba Daryoush\Cours\ESGI 5AL (2016-2017)\C#\DesignPattern-Darius\projet_Cdiez\maps\Fichier.txt" />
  <add key="file" value="C:\Users\Baba Daryoush\Cours\ESGI 5AL (2016-2017)\C#\DesignPattern-Darius\projet_Cdiez\maps\mapConf.txt" />
  <add key="nbLives" value="4" />
  <add key="nbMobs" value="4" />
  <add key="vieMob" value="50" />
  <add key="typeMobs" value="loup" />
  <add key="fichierLignes" value="lignes.data" />
  <add key="sourceLignes" value="C:\Users\Baba Daryoush\Cours\ESGI 5AL (2016-2017)\C#\DesignPattern-Darius\projet_Cdiez\bin\Debug\" />
  <add key="fichierStations" value="stations.data" />
  <add key="sourceStations" value="C:\Users\Baba Daryoush\Cours\ESGI 5AL (2016-2017)\C#\DesignPattern-Darius\projet_Cdiez\bin\Debug\" />
  <add key="ClientSettingsProvider.ServiceUri" value="" />
</appSettings>
```

**file** : correspond au fichier map

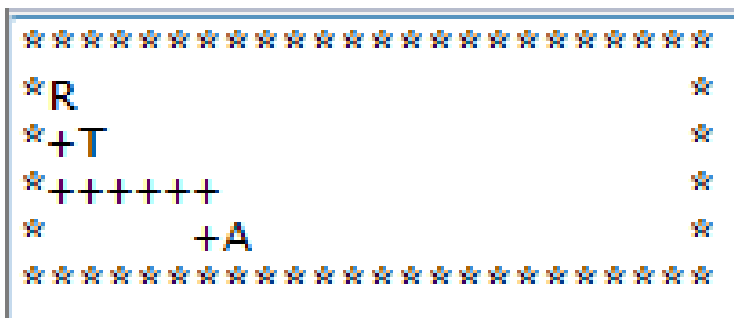
**nbLives** : correspond au nombre de vies disponibles pour le joueur

**nbMobs** : nombre de mobs au départ

**typeMobs** : type de mobs

**vieMob** : nombre de point de vie des mobs

Exemple fichier map :



## Design pattern utilisés :

- Pattern Factory ( classe TowerDefenseFactory) :  
Ce pattern permet la création de mes classes mob, towers en passant par une fabrique
- Pattern Command ( classes issues de la bibliothèque node : ImMouseCommande, SwitchAction, ToolsTreeCommand)  
Ce pattern m'as permis de créer le chemin qu'empreintent les mobs