DUBUC—TABOUY Amaury L2T5 INFO

30/05/2023

**Avatar**

En Java

AUDIE Cédric L2T5 INFO

**Professeur :** Mme Leschi



Table des matières

[Introduction : 2](#_Toc136181613)

[Contexte : 2](#_Toc136181614)

[Objectifs : 2](#_Toc136181615)

[Nos classes : 2](#_Toc136181616)

[Conclusion : 2](#_Toc136181617)

# Introduction :

## Contexte :

Nous devions réaliser à 2, un jeu permettant de répondre à des questions tout cela grâce à un avatar créer pour chaque étudiant. En y ajoutant des particularités comme des points de vie ou des niveaux.

## Objectifs :

1. Réaliser ce qui nous étiez demander
2. Ajouter nos propres touches
3. Faire en sorte que c’est l’air d’un jeu
4. Pouvoir sauvegarder en mémoire les avatars et les questions

# Nos classes :

## Avatar :

Pour créer un avatar il fallait donc une classe Avatar.

Un avatar est définis par son pseudo, son level, ses points de vie, le mot de passe pour se connecter, d’un bulletin de note, et de 3 attribues permettant de recevoir des questions.

Un avatar une fois connecté peut faire ceci :

## Admin :

Un admin à lui tous les droits. C’est-à-dire qu’il peut supprimer un avatar ou créer des questions et recevoir des tickets des avatars.

Il peut faire exactement ceci :

* Ajouter un avatar à la liste des avatars
* Ajouter ou supprimer un ticket
* Recevoir des tickets
* Supprimé ou modifié un avatar
* Ajouter, supprimer et modifier une question

# Conclusion :