

Projet Approche Objet

UN JEU DE PLATEAU LABYRINTHE

Guillaume CHARLET
Kenji FONTAINE
Romain ORDONEZ
Adrien HALNAUT

21 décembre 2017

Table des matières

1	Description du projet	3
2	Description du travail	3
2.1	Première séance	3
2.2	Premier pas	3

1 Description du projet

Ce travail a été réalisé dans un cadre universitaire, par des étudiants en Master 1 informatique à l'université de Bordeaux. Le but de ce projet est de mettre en pratique les connaissances acquises lors du cours d'Approche Objet.

Labyrinth est un jeu de plateau dans lequel le joueur peut se déplacer et devra trouver la sortie dans un labyrinthe en franchissant divers obstacles.

2 Description du travail

2.1 Première séance

Lors de la première séance, nous avons réfléchi sur la structure qu'allait prendre notre code. Nous nous sommes mis d'accord pour partir sur une architecture MVC (modèle, vue et contrôleur) afin de disposer d'une certaine flexibilité. Nous avons ensuite déterminé sur papier, la hiérarchie de nos classes, packages, etc... Puis nous nous sommes réparti le travail en groupe. Voici le premier modèle retenu :

- Model
 - Drawable
 - Gentil
 - Mechant
 - Static
 - Switches
 - Doors
 - Bonus
 - Game core
 - Laby/Graph
 - Menu
- View
 - Rien pour l'instant
- Controller
 - Main/Master
 - In-Game
 - Inputs
 - Events
 - GameManager

2.2 Premier pas

Nous avons commencé notre implémentation par la génération de graphe (modèle) ainsi que l'affichage de la grille (vue).