

Nouvelles classes implémentées :

Dans Play.Game.Areagame.Actor :

Background et Foreground sont les classes permettant de stocker les images à utiliser pour la carte.

Dans Play.Game.Enigme.Actor :

ÉnigmeNPC est une classe de personnage non joueur qui sert de base aux personnages suivants : Assistant, Bahamut, Deparos, Lochowsko, patapon et Plebe.

ÉnigmeAI décrit le comportement d'un ennemi : il stocke ses déplacements scriptés, sa fréquence d'attaque et ses dégâts.

Dans Énigme.Area,

on retrouve toutes les cartes du jeu.

Le reste est intact, sauf Play.java dans lequel nous avons légèrement modifié le code pour permettre l'utilisation d'OpenGL pour le chargement des images. Cette décision est due au fait que l'ordinateur portable que nous utilisons pour programmer le jeu avait une mémoire vive trop limitée pour gérer l'intégralité de l'ide et des images que nous avions à charger. OpenGL permet d'utiliser la VRAM et donc de « soulager » le poids sur la RAM.