-La classe Direction sert à récupérer la direction.

-La classe Position permet de récupérer la position d’un objet

-La classe WharehousePlan représente le plan du niveau(sans le personnage)

-La classe Box permet de créer une boîte qui est movable

-La fonction moveTowards de cette classe permet de changer la position de la box dans le Wharehouse et de recréer l’image au bon endroit

-La fonction goalCoveredAnimation permet de changer l’image de la boîte lorsqu’elle arrive sur un goal

-La fonction startGoalCoveredAnimation permet de changer l’image de la boîte lorsqu’elle sort d’un goal

-La classe Mover représente le personnage qui est un élément movable

-La fonction moveInCanvas permet de déplacer le mover dans le plan

-La fonction canMove permet de vérifier si le mover peut se déplacer, et s’il y a une box autour de lui, s’il peut la déplacer

-La fonction setupImageForDirection permet de changer l’image du mouvement pendant ses déplacements

-La fonction impossiblePushAnimation permet de déclencher l’animation lorsque le mover ne peut pas bouger. Elle crée un cercle au-dessus du mover qui s’agrandit de 5 pixels de rayon si on refait une action qui empêche le mover de bouger à la suite d’une autre. Lorsque le mover peut de nouveau rebouger le rayon du cercle est remis à 5 pixels comme lorsque celui atteint 50 pixels. Il est reset grâce à la fonction cleanUpAnimation.

-La classe Level permet de créer le wharehouse via la fonction initWharehouseFromXsb. Cette fonction crée le wharehouse en utilisant la matrice level

-La fonction keypressed permet d'exécuter les mouvements, animations du personnage

-Et la classe Sokoban permet de charger le jeu.

Nous avons eu quelques difficultés sur le déplacement des boîtes.

Il nous restait à faire les étapes d’améliorations du projet