**Projet Casse-Brique**

**Lysa Gramoli – ClÉment Rouault**

# Spécifications

Dans cette partie, nous allons décrire les fonctionnalités de notre programme. Le programme doit pouvoir interagir avec l’utilisateur.

## Fonctionnalité liée à l’interaction avec l’utilisateur

Le jeu devra :

* Indiquer au joueur lorsqu’il aura gagné ou perdu
* Créer une partie
* Quitter une partie
* Indiquer le score du joueur
* Utiliser la caméra afin de savoir si le joueur souhaite aller à gauche ou à droite avec sa main

Le programme devra aussi respecter les règles du jeu :

* Lorsque la balle touche un mur ou le palet, elle rebondit
* Lorsque la balle touche une brique, elle rebondit et supprime la brique
* Lorsque la balle touche le mur du bas, le joueur perd un point de vie

## Interface graphique

L’outil utilisé pour la représentation graphique est OpenGL. Le jeu comportera une zone ou les briques seront affichées.

# Conception

Classes utilisées :

* **MyGLWidget :**

Classe contenant une instance de Model, et permettant de gérer l’affichage des différents objets.

* **Model :**

Classe contenant tous les objets du jeu ( briques, balles, palet, joueur, murs) et des variables nécessaires à certaines fonctions.

* **Reflector :**

Classe abstraite pour tous les objets sur lesquels les balles peuvent rebondir.

* **Brick :**

Classe représentant une brique. On retient la coordonné en bas à droite de la brique pour la positionner.

* **Paddle :**

Classe représentant le palet. On retient la coordonné en bas à droite de la brique pour le positionner.

* **Wall :**

Classe représentant les murs. On n’a finalement pas besoin de 4 instances de cette classe, et même pas besoin de cette classe pour jouer, mais nous l’avons gardée car elle contient la fonction de représentation des 4 murs.

* **Ball :**

Classe représentant une balle. On retient la coordonné du centre de la balle pour la positionner.

* **Player :**

Classe représentant les données d’une partie en cours.

DIAGRAMME DE CLASSES

# Finalisation

L’application finale permet de commencer une partie dès qu’elle est lancée. Les balles bougent et les collisions avec les briques et les murs fonctionnent bien. Le paddle renvoie la balle dans une direction dépendant de l’endroit où la balle touche le paddle, mais pas de manière satisfaisante. Il y a un bug lorsque le joueur bouge le palet et intercepte la balle avec le côté du palet à un instant particulier : la balle reste bloquée sur le paddle pendant quelques instants. Nous avons réduit la marge dans laquelle ce bug arrivait, et il est très difficile de le reproduire maintenant.

Le paddle peut être dirigé de deux façon. En appuyant sur les touches directionnelles droite et gauche le paddle se dirige dans une des directions, puis s’arrête lorsqu’il atteint le bord ou qu’on appuie sur haut. On peut également le diriger via la caméra dans le rectangle vert qui détecte les mouvements. Ce mode de contrôle ne marche pas bien et déplacer le paddle d’un bout à l’autre de l’écran est laborieux.

Lorsqu’une balle touche le mur du bas, on retire un point de vie au joueur. Il y a un problème lorsque plus de une balle touchent le mur du bas en même temps : un seul point de vie est retiré.

/\*

\* Classe héritée de QGLWidget permettant de créer l'interface graphique du jeu et d'interagir avec l'utilisateur.

\*/

class MyGLWidget : public QGLWidget

{

Q\_OBJECT

public:

//Constructeur

MyGLWidget(QWidget \* parent = nullptr);

//Setters

void **setSpeedVector**(Point p);

// Méthode permettant de transformer un objet Point en un int. Le but est de récupérer la direction du vecteur enregistré par la caméra

int **speedToInt**(Point p);

//Getters

Point **getSpeedVector**();

protected:

// Fonction d'initialisation

void ***initializeGL***();

// Fonction de redimensionnement

void ***resizeGL***(int width, int height);

// Fonction d'affichage

void ***paintGL***();

// Fonction de gestion d'interactions clavier (Ne fonctionne pas avec lorsque la caméra est activée)

void ***keyPressEvent***(QKeyEvent \* event);

//Méthode appelant la méthode update() de la classe Model afin de mettre à jour les composants

void **updateModel**();

private:

// Timer d'animation

float m\_TimeElapsed { 0.0f };

QTimer m\_AnimationTimer\_;

//Attribut contenant la vitesse du vecteur enregistré par la caméra

Point speedVector\_;

//Pointeur permettant de créer un model dans la fenêtre

Model\* model\_;

};

class Model

{

public:

//Constructeur

Model();

//Méthode permettant de commencer une partie. Elle est appelée dans le constructeur et après la perte d'une partie. Elle initialise tous les composants.

void **StartNewGame**();

//Méthode gérant les points de vie du joueur. Le joueur perd une vie à chaque balle touchant le mur du bas

void **LoseLife**();

/\*Méthode gérant la perte d'une partie. Le joueur perd une partie quand tous ses points de vies sont épuisés.

\* Renvoie true si le joueur a perdu et false sinon

\*/

bool **LoseGame**();

//Méthode gérant la victoire du joeur. Celui-ci gagne si toutes les briques sont cassées et qu'il a encore des points de vie.

void **WinGame**();

//Getters

int **get\_H\_Wid**();

int **get\_W\_Wid**();

bool **get\_start\_ball\_**();

//Méthode permettant d'afficher les composants du jeu

void **Display**() const;

//Méthode permettant de mettre à jour les composants

void **update**();

void **updateScore**();

//Setters

void **setDirectionPaddle**(int direction);

void **set\_start\_ball\_**(bool start);

private:

//Vecteur contenant toutes les briques du jeu

vector<Brick \*> bricks\_;

//Vecteur contenant tous les murs du jeu

vector<Wall \*> walls\_;

//Pointeurs pointant sur 3 objets Ball : Permet de créer 3 balles

Ball \*ball\_;

Ball \*ball2\_;

Ball \*ball3\_;

//Création du Palet

Paddle \*paddle\_;

//Création du joueur

Player \*player\_;

//Pointeur pointant vers la fenêtre principale

MainWindow \*main\_;

//Attribut permettant de savoir la taille de la fenêtre

int width\_W\_;

int height\_W\_;

//Attribut stockant l'entier permettant se savoir si le palet doit se déplacer à gauche (=1), à droite (=-1) ou doit rester immobile (=0)

int direction\_paddle\_;

//Stockage de la taille du vecteur contenant les briques afin de le comparer au nombre de briques brisées

int size\_brick\_;

//Booléen à true pour pouvoir déplacer les balle, false sinon

bool start\_ball\_;

};

class Reflector

{

public:

//Constrcteur

Reflector();

//Méthode virtuelle qui gérera l'affichage dans les classes héritantes

virtual void ***Display***()const =0;

//Méthode vituelle qui gérera le rebond dans les classes héritantes

virtual void ***Bounce***(Ball\* b)=0;

};

class Brick : public Reflector

{

public:

//Constructeur

Brick(float x, float y);

//Destructeur

~Brick();

/\* Méthode issue de la classe abstraite Reflector

\* permettant de faire rebondir la balle lorsque celle-ci touche la brique et de détruire la brique touchée

\*/

void ***Bounce***(Ball \*b);

//Getters

int **getX**();

int **getY**();

int **get\_nb\_broken\_brick**();

bool **getHit**();

//Setters

void **setX**(int x);

void **setY**(int y);

void **setHit**(bool b);

/\* Méthode issue de la classe abstraite Reflector

\* permettant d'afficher la brique

\*/

void ***Display***() const;

private:

//Attribut permettant de savoir combien de briques ont été touchées

int nb\_broken\_brick\_;

// Attribut qui permet de savoir si la brique a été touchée à cet instant

bool hit\_;

//Coordonnées en bas à droite de la brique

GLfloat x\_;

GLfloat y\_;

//Hauteur et longueur de la brique

double heigth\_;

double width\_;

//Permet de stocker le chemin pour la texture des briques

QString imPath\_;

//Renvoie true si la brique a été touchée par la balle et false sinon

bool destroy\_;

};

class Paddle : public Reflector{

public:

//Constructeur

Paddle(double x, double y);

//Destructeur

~Paddle();

/\* Méthode issue de la classe abstraite Reflector

\* permettant de faire rebondir la balle lorsque celle-ci touche le paddle

\*/

void ***Bounce***(Ball \*b);

//Setters

void **setX**(double x);

/\* Méthode issue de la classe abstraite Reflector

\* permettant d'afficher le paddle

\*/

void ***Display***() const;

//Getters

double **getX**();

//Méthode permettant de faire bouger le paddle selon une direction donnée en paramètres (0 : immobile, 1: gauche ou -1: droite)

void **movePaddle**(int direction);

private:

// Enregistre la coordonnée du point en bas à droite du paddle

double x\_;

double y\_;

//Hauteur et longueur du paddle

double heigth\_;

double width\_;

//Attribut contenant la direction du paddle (0 : immobile, 1: gauche ou -1: droite)

int direction\_;

};

class Wall : public Reflector{

public:

//Constructeur

Wall(int id);

//Destructeur

~Wall();

/\* Méthode issue de la classe abstraite Reflector

\* permettant de faire rebondir la balle lorsque celle-ci touche un mur et de détruire la balle si elle touche le mur du bas

\*/

void ***Bounce***(Ball \*b) ;

/\* Méthode issue de la classe abstraite Reflector

\* permettant d'afficher le mur

\*/

void ***Display***() const;

//Getters

int **getId**();

void **setId**(int id);

bool **getDestructor**();

//Setters

void **setDestructor**(bool destructor);

private:

//Numéro du mur, afin de déterminer si c'est le mur du bas (= 4), du haut (= 2), de gauche (= 1) ou de droite (= 3)

int id\_;

//Longueur du mur (= 30 si c'est le mur du haut et bas et = 12 sinon)

double weight\_;

//Coordonnées en bas à droite du mur qui est un parallélépipède

double x\_;

double y\_;

//Renvoie true si la balle a touchée le mur du bas et false sinon

bool destructor\_;

};

class Ball

{

public:

//Constructeur

Ball(double speedx, double speedy);

//Destructeur

~Ball();

//Méthode permettant à la balle de bouger

void **Move**();

//Méthode permettant de savoir si la balle touche un mur, une brique ou un paddle. Retourne true si c'est le cas.

boolean **Into**(double x1, double y1, double x2, double y2);

//getters

double **getx\_**();

double **gety\_**();

double **getspeedx\_**() const;

double **getspeedy\_**() const;

double **getRadius\_**() const;

bool **get\_start\_**();

bool **get\_destructed\_**();

//setters

void **setx\_**(double x);

void **sety\_**(double y);

void **setspeedx\_**(double speedx);

void **setspeedy\_**(double speedy);

void **set\_start\_**(bool start);

void **set\_destructed\_**(bool destructed);

//Méthode permettant d'afficher la balle

void **Display**() const;

private:

//Rayon

double radius\_;

//Coordonnées du centre de la balle

double x\_;

double y\_;

//Vitesse de la balle en x et y

double speedx\_;

double speedy\_;

//Création du modèle graphique de la balle

GLUquadric \*ball\_quadric\_;

//Attribut à false si la balle ne touche pas le mur du bas et à true sinon

bool destructed\_;

//Attribut à false en début de partie pour éviter que la balle ne parte sans l'accord du joueur, il doit être à true pour déplacer la balle

bool start\_;

};

class Player

{

public:

//Constructeur

Player(string name);

//Getters

int **getHP**();

int **getScore**();

//Setters

void **setHP**(int HP);

void **setScore**(int score);

private:

//Attribut contenant le score

int score\_;

//Attribut contenant le nom du joueur

string name\_;

//Attribut contenant ses points de vie

int HP\_;

};