

Phase 1 : Choix des Données a sauvegarder et des types de variables.

Nous avons décider pour l'instant de se concentrer sur la sauvegarde de 4 éléments important :

- Les données du gladiateur
- Les données du Joueur
- Les données du labyrinthe en cours d'utilisation

Nous serons probablement amenées à utiliser beaucoup d'autre variable mais avec des incidences bien moindre, nous nous concentrerons donc sur celle-ci pour l'instant

Les types de variables :

- posEntXY = liste à deux dim de taille 2x2 contenant des entiers
 - o Le premier index servira à stocker la position du gladiateur
 - X puis Y sur [0]
 - o Le deuxième index servira à stocker la position du joueur
 - X puis Y sur [1]

Cet élément a été mis à jour car c'était plus simple à fournir au différente fonction qui en avait besoin

- lab = Liste a deux dimensions
 - o la première dim sert a stocker les lignes avec des 0 pour les cases vide et 1 pour les cases pleines de gauche à droite
 - o La seconde permet de stocker les lignes dans l'ordre de haut en bas

Pour le stockage du lab nous avons finis par nous rendre compte que les dictionnaires serait plus complexe qu'utile.

De plus nous avons constaté que l'on pouvait assez aisément charger les labyrinthe depuis des images sur mesure en fonction de celui nécessaire, donc nous avons retirer la liste contenant tout les labyrinthe.

Les variables qui seront nécessaire mais moins importantes :

La variable rejouer a disparu car notre jeu ne pouvait se terminer que sur un ordre expresse de l'utilisateur donner depuis le menu nous avons pensé qu'un ordre « exit() » serait plus simple.

- Fin_de_jeu = Boolean (*Cette variable a été renommé*)
 - o indique si on doit rester dans la boucle d'une partie ou si elle est terminé
- sensJoueur = Integer (*Cette variable a été renommé et respecte un ordre*)
 - o Contiendra le choix du joueur a un moment du programme
 - 0 Pour ne bouge pas – 1 pour est – 2 pour ouest – 3 pour nord – 4 pour sud
- dirDispo = Liste de taille 4
 - o Contient la valeur True si la direction est libre ou False si elle est occupé par un mur, dans l'ordre suivant :

- [0] pour l'est
- [1] pour l'ouest
- [2] pour le nord
- [3] pour le sud

Cette variable a été implémenter ensuite car elle permet de séparer le déplacement en lui-même du test et donc de l'utiliser aussi bien pour le glad que pour le joueur

(le nombre de modèle est réduit puisque l'on a abandonner le modèle de logique vs graphique puisque les case accessible en position sont toute stocker sur les valeur impair et donc facilement testable)

Modèle de tableau pour le lab :

1	1	1	1	1	1	1
1	0	0	0	0	0	1
1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	1	0	0
1	0	1	1	1	0	1
1	0	0	0	0	0	1
1	1	1	1	1	1	1

Ce modèle nous permet de vérifier la présence de mur ou d'une case libre pour un déplacement