

Phase 2 : Choix des Données a sauvegarder et des types de variables et organigramme.

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

- Les données du gladiateur
- Les données du Joueur
- La liste contenant les données de tous les labyrinthes
- Les données du labyrinthe en cours d'utilisation

Nous serons probablement amenés 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 :

- gladXY = liste de taille 2 contenant des entiers
 - o Le premier index servira à stocker la position x du gladiateur
 - o Le deuxième index servira à stocker la position y du gladiateur
- playerXY = liste de taille 2 contenant des entiers
 - o Le premier index servira à stocker la position x du joueur
 - o Le deuxième index servira à stocker la position y du joueur
- listTab = Liste de taille correspondante au nombre de labyrinthes actuellement implémenté contenant des dictionnaires
 - o Chaque indice de la liste correspondra a un dictionnaire contenant les informations sur le labyrinthe qui y est stocké
 - o Cette liste se chargera a partir d'un fichier
- labActif = Dictionnaires avec deux clés
 - o « logi » = Liste à deux dimensions contenant un masque du labyrinthe (modèle1)
 - o « graph » = liste à deux dimensions contenant un masque du labyrinthe (modèle2)

Les variables qui seront nécessaire mais moins importantes :

- Rejouer = Boolean
 - o Est mise a False si le joueur veut quitter le jeu sinon a True
- Game = Boolean
 - o indique si on doit rester dans la boucle d'une partie ou si elle est terminée
- iserInp = Integer
 - o Contendra le choix du joueur a un moment du programme

Modèle 1 :

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

Modèle 2 :

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

Ce modèle nous permet de répertorier les cases sur lesquelles le joueur ou le gladiateur peuvent effectivement se trouver.

Organigramme de la boucle principale de jeu :

