

# Rapport du projet de programmation systeme

Demoulins Louis

Massamiri Michel

06/01/2017

# 1 Introduction

Le présent projet a été réalisé dans le cadre de l'unité d'enseignement Programmation Système de l'université de Bordeaux. Il consiste à créer une fonction de sauvegarde et de gestions de celles ci, ainsi que de la gestion de temporisateurs au sein d'un jeu.

Le système de sauvegarde doit être en mesure de sauvegarder les objets que l'on place sur la carte et de pouvoir les recharger après tel quel. Ainsi on peut créer plusieurs niveaux dans le jeu sans avoir à recommencer la création de la carte à chaque lancement du jeu.

Le système de gestion de sauvegarde à pour but d'avoir des informations sur les cartes sauvegardées (connaître leurs hauteur, largeurs, nombre d'objets différents) ainsi que de faire quelques modifications.

La gestion des temporisateur est utilisé pour pouvoir gérer des éléments du jeu qui sont activés et ont une action différée dans le jeu (exemple : la bombe se lance et explose deux secondes plus