

READ ME

KADRI MOUNKAILA Askia Mohamed

Descriptions des classes :

Astéroïdes : classe des astéroïdes, qui sont de couleur blanche et de forme polygonale. Ils ont un nombre de vie, une vitesse, apparaissent au bout du damier à chaque 1000ticks et meurent lorsqu'ils n'ont plus de vie ou qu'ils arrivent à l'autre bout du damier.

BreedsOwn : classe contenant les propriétés communes aux Astéroïdes et aux missiles à savoir la position à un moment donné, la vitesse, la taille et le nombre de cotés.

Case : classe pour dessiner les cases du damier selon les données passées en paramètre.

Damier : pour dessiner un damier avec un certain nombre de lignes et de colonnes

Launcher : c'est le cœur de notre projet, notre moteur de jeux. Nous y définissons tout le graphisme de l'interface de jeux.

Main : regroupe des propriétés de contrôle, de graphisme et de jeux.

Missile : ils sont de couleur rouge et ont une puissance dépendant du vaisseau qui les tire.

MyControlEngine : classe de contrôle de jeux. Nous y effectuons tous les tests (savoir si on est bien sur la case qu'on veut ou pas avec les coordonnées de la souris).

MyGameEngine : classe qui à chaque tick met à jour notre environnement de simulation.

MyGraphicEngine : moteur graphique de notre jeu, qui avec la méthodes draw, dessine tous les composant graphiques.

Vaisseaux : classe des vaisseaux qui sont de forme triangulaire. Comme les astéroïdes ils ont un certain nombre de vie, mais aussi une fréquence de tir de missile et une puissance. Nous avons trois types de vaisseaux :

-ALBATOR : de couleur bleue, c'est un bon vaisseau pour passer assez facilement les premiers niveaux. Son prix est à 25 FCFA.

-FREETLE DJIN : rouge vif, comme le sang qu'il répand sur son passage, il est assez puissant avec une bonne fréquence et une bonne puissance de tir. Prix : 50 FCFA

- HALA MADRID : de couleur blanche (comme la casa Blanca de Madrid #ClubDeCoeur) c'est le vaisseau le plus puissant du jeu avec une fréquence de tir de missile peu espacée ayant une grande

vitesse et une puissance phénoménale. Il coûte 125 FCFA à l'achat et est la terreur absolue des astéroïdes.

Les vaisseaux avec la méthode `spawnMissileHere`, tirent des missiles à dépendant de la fréquence de tir du vaisseau en question.

Comment jouer ?

Le joueur part avec une somme de 75fCFA au début du jeu et peut gagner des sous selon ses performances et sont avancement par niveau. Il peut se rendre à la boutique pour s'approvisionner en vaisseaux. Lorsqu'il a des vaisseaux en sa possession, il choisit un niveau de difficulté pour pouvoir faire afficher son damier de jeux selon le niveau souhaité. Une fois le damier affiché, il peut placer ses vaisseaux ou il le souhaite et appuyer sur le bouton start pour commencer sa partie. Attention à bien choisir vos vaisseaux et à bien les placer selon le niveau choisi car un vaisseau placé ne peut être retiré en cours de jeux.

Un aperçu :

