**Deplacer**

Cette méthode permet de déplacer un personnage à partir de sa vitesse, sa direction et de la carte.

Date de création : 02/11/2019

Version : V.0.2

Acteurs : joueur, système

Responsable : Langevin Titouan

Précondition : l’objet de la classe Personnage doit être créé

Postcondition : les coordonnées du Personnage sont modifiées ou non

Description par étape :

La méthode récupère les coordXY (X et Y), la vitesse (V) et la direction (DX et DY) du Personnage.  
On calcule alors les coordonnées C = (X+V\*DX, Y+V\*DY).

On regarde alors si la droite reliant le personnage et le point C est en contact avec un mur. Pour cela on test si au moins un point de la droite se superpose à un mur de la carte, le premier correspondant aux coordonnées du joueur.   
Si c’est le cas, on définit C comme étant le premier point de la droite situé sur un mur, à qui on soustrait le seuilContact du Personnage.

Enfin les coordonnées du Personnage coordXY deviennent C.