

```
1
2  #include <Programmation en langage objet>;
3
4  Char* ProjetPOO(int Javier , int Benjamin){
5
6      return  'RobotVroomVroom';
7
8  }
```

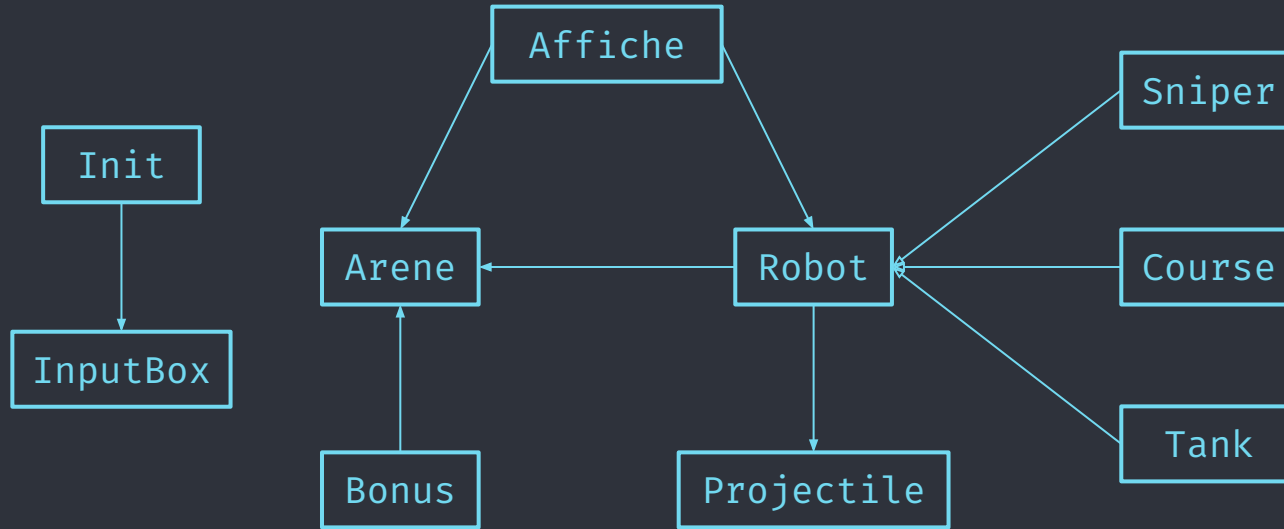


Présentation du jeu

```
1
2
3  #include <SFML/Graphics.hpp>;
4
5  Char * Type = "Arcade" ;
6  Char * Personnages = "Voitures" ;
7  Int Joueurs = 2 ;
8  Str Objectif = "Détruire le véhicule adverse"
9
10
11
12
13
14
```



Classes (RobotVroomVroom* rob){



}



```
1 Robot(Arene& hex, float x, float y, char controlScheme,  
2      sf::Color color) {  
3  
4
```

- Création de la classe robot qui permet la création par hérité des objets Course, Sniper et Tank : les personnages
- Définit les méthodes de mouvements et rotations des objets
- Définit les méthodes de gestion des collisions
- Définit les méthodes de tir et de gestion des projectiles

```
11  
12  
13  
14 }
```



```
1  Arene(int windowHeight, int windowHeight) {
2
3
4      • Définit la forme du terrain et sa taille.
5      • Détecte le contact entre un joueur et le bord.
6      • Vérifie que les joueurs et les bonus restent à l'intérieur de
7        l'arène.
8
9
10
11
12
13
14 }
```



```
1 Init() {
2
3
4     • Choix du mode de jeu.
5     • Définition des noms des joueurs.
6     • Choix du type de voiture des joueurs.
7
8
9
10
11
12
13
14 }
```



```
1 Affiche(Arene& hexagone, Robot& rob1, Robot& rob2)
2 {
3
4     • Déroulement du jeu.
5     • Met à jour les statistiques des joueurs.
6     • Met fin à la partie et annonce le gagnant.
7
8
9
10
11
12
13
14 }
```



Difficultés (str *rencontrées) {

Voici les différentes difficultés auxquelles nous avons fait face :

- Création de méthode pour la gestion des collisions
- Gestions des chargements des textures pour les missiles
- Passer en paramètre des classes existantes
- Héritage et passage en paramètre d'un pointeur de classe

}



Testing {Boost.test + Valgrind}

```
./TestSuite  
Running 38 test cases...
```

Test de toute les
méthodes possibles

```
*** No errors detected
```

```
=6284==  
=6284== LEAK SUMMARY:  
=6284==    definitely lost: 0 bytes in 0 blocks  
=6284==    indirectly lost: 0 bytes in 0 blocks  
=6284==    possibly lost: 0 bytes in 0 blocks  
=6284==    still reachable: 230,256 bytes in 2,926 blocks  
=6284==    suppressed: 0 bytes in 0 blocks  
=6284== Reachable blocks (those to which a pointer was found) are not shown.  
=6284== To see them, rerun with: --leak-check=full --show-leak-kinds=all  
=6284==
```

Réduction des fuites
mémoires au maximum



```
1  Void affiche_meilleur_logo(){
```

```
2  
3      sf::RenderWindow  
4      sf::Texture  
5      if (!logoTe  
6          std::ce  
7          return  
8      }  
9      sf::Sprite  
10     while (wind  
11     sf::Eve  
12     while (  
13         if  
14     }  
15     window.  
16     window.  
17     window.  
18 }  
19 return 0;
```



```
logo.png");
```

```
ge logo.png" << std::endl;
```