Objet Python Sylvain Labasse

Code Spaghetti  
Code Lasagne  
Code Ravioli

Format UML des classes (en carré diapo 13/17)  
  
Classe = c’est le modèle  
Instance = variables

Coder proprement « Clean Code » de Robert C. Martin

Pygame github

Yuml, code diagramme 🡪 schema en UML

Activité :

* Trouver un projet pygame open source ( 200-500.l )

- Le lancer et jouer  
- Dessiner les classes existantes (pas les relations)  
- attributs (ou champ ou variable)  
- méthodes  
Si aucune classe : « Prog » avec les « def »  
- Proposer des classes différentes ou supplémentaires pour le jeu.

Jeu Flappy Bird :

Attributs : self.images ; self.speed ; slef.current\_image ; self.image ; self.mask ; self.rect

Entites logiques du jeu : faire une perso quand il n’y en a pas alors qu’ils y a un perso sur la map.