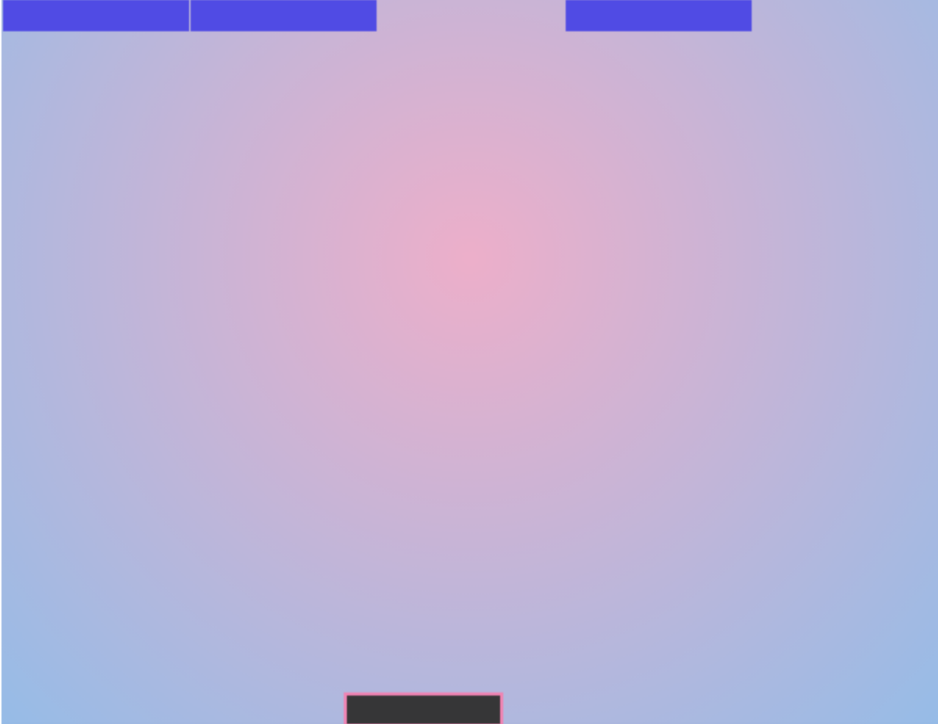


# PROJET PROGWEB

## “CASSE BRIQUES”

Score: 20

Player: Tania

SCORE BOARD

Paula - 34  
Denis - 30  
Tania - 20

Enter your name :

Save

Score board

IUT Informatique de La Rochelle, 2ème année, 2020-2021  
Léandre BOUTELOUP / DW1  
Tania OLIVIA / DW1

# SOMMAIRE

<b>RÔLE</b>	<b>3</b>
<b>OUTILS UTILISÉS</b>	<b>3</b>
<b>DIAGRAMME DE CLASSE (VERSION 1)</b>	<b>3</b>
<b>DIAGRAMME DE CLASSE (VERSION 2) (FINALE)</b>	<b>4</b>
<b>AVANCEMENT DU PROJET</b>	<b>4</b>
FONCTIONNALITÉS IMPLÉMENTÉES	4
FONCTIONNALITÉS MANQUANTES	4
SOLUTIONS	5
<b>RÈGLES DU JEU</b>	<b>5</b>
<b>PROBLÈMES RENCONTRÉS</b>	<b>6</b>
<b>SOLUTIONS TROUVÉES</b>	<b>6</b>

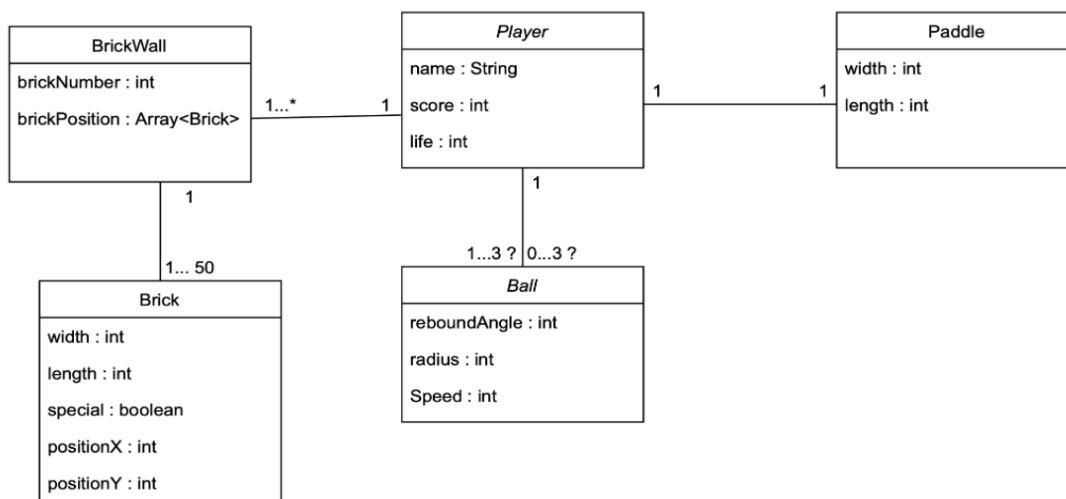
# I. RÔLE

- Léandre :
  - Créer les briques normales
  - Créer et gérer le déplacement de la balle
  - Gérer la collision entre la balle et la raquette et entre la balle et le mur de brique
- Tania :
  - Créer et gérer les déplacements de la raquette
  - Créer et gérer le score
  - Créer un bloc texte pour insérer le nom du joueur
  - Gérer l'affichage des scores et des joueurs précédents

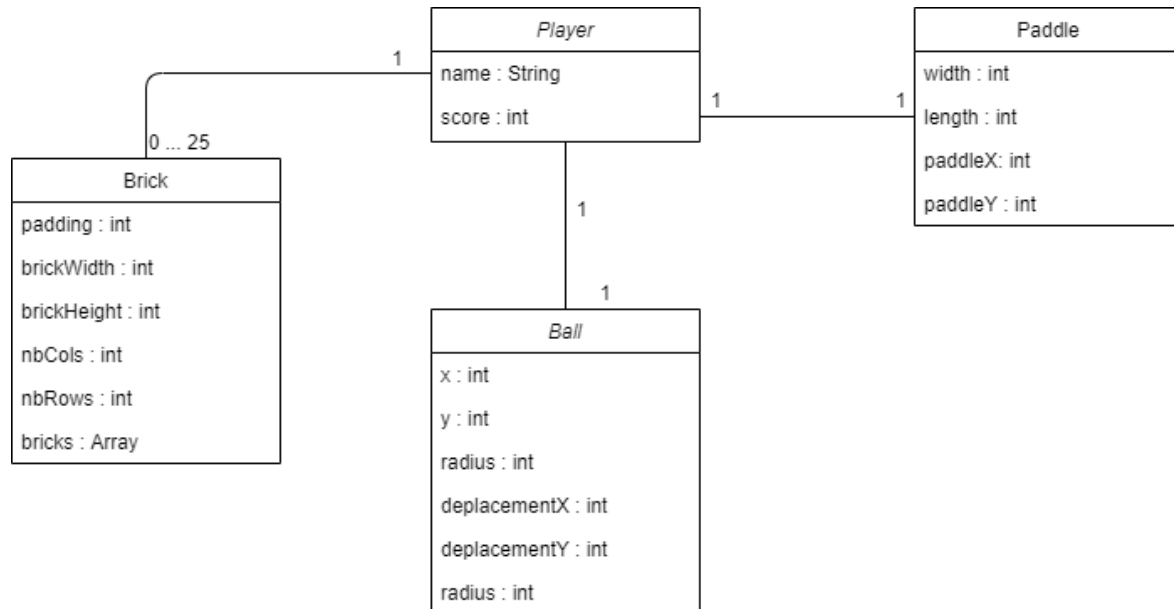
# II. OUTILS UTILISÉS

- Communication entre membre : **Discord**
- Partage du code : **Gitlab**  
([https://gitlab.univ-lr.fr/lboute03/olivia\\_bouteloup\\_progweb\\_cb](https://gitlab.univ-lr.fr/lboute03/olivia_bouteloup_progweb_cb))
- Création du rapport : **Google document**  
([https://docs.google.com/document/d/1c-Llx9E\\_3luqiP8wqcvQsAm6KR3B6xpW-8kfW7VGclU/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1c-Llx9E_3luqiP8wqcvQsAm6KR3B6xpW-8kfW7VGclU/edit?usp=sharing))
- Création du diaporama : **Google powerpoint**  
(<https://docs.google.com/presentation/d/1xxMCsY9IPfvv4xJYVT9bJF-e4OJm49qayWW6sow3pSs/edit?usp=sharing>)
- Création de diagramme de classe : **draw.io**

# III. DIAGRAMME DE CLASSE (VERSION 1)



## IV. DIAGRAMME DE CLASSE (VERSION 2) (FINALE)



## V. AVANCEMENT DU PROJET

### FONCTIONNALITÉS IMPLÉMENTÉES

- Les déplacements de la raquette avec les touches du clavier
- Le déplacement de la balle qui change de direction un angle fixe de  $45^\circ$
- Création des briques normales
- La collision entre la balle et la raquette et entre la balle et le mur de brique
- L'augmentation du score avec 10 points pour chaque brique
- L'affichage du nom des joueurs et des scores précédents
- Bouton pour sauvegarder le nouveau joueur
- L'espace pour insérer le nom du nouveau joueur

### FONCTIONNALITÉS MANQUANTES

- Création du niveau de jeu "casse briques"
- Création des briques spéciales

- Gérer la vitesse de la balle si il y a une collision entre la balle et les briques spéciales

## SOLUTIONS

- Utilisation du rectangle pour l’affichage de la raquette
- Utilisation des classes après tous les codes fonctionnent bien
- Ajout du bouton “save” pour sauvegarder le score du nouveau joueur
- Ajout du bouton “score board” pour voir les cinq premiers scores
- Utilisation de paragraphe avec un bordeur pour l’affichage du nom des joueurs avec des scores précédents
- Abandonne les éléments qui ne sont pas trop importants (briques spéciales, niveau du jeu, vitesse de la balle pour les briques spéciales)

## VI. RÈGLES DU JEU

Le joueur dispose d’une raquette qu’il peut déplacer horizontalement afin d’envoyer une balle sur un mur de briques. Pour déplacer la raquette, on utilise la flèche droite et la flèche gauche sur le clavier.

Le but du jeu est de marquer des points en détruisant des briques.

Le jeu contient un type de brique :

### 1. Briques normales

- Les briques normales disparaissent lorsque la balle rebondit
- Gagne 10 points

Au début du jeu, la raquette est au milieu en bas du terrain. La balle rebondit et change de direction avec un angle fixe de 45°. Elle peut rebondir sur la raquette et sur les trois côtés du terrain, qui sont le côté gauche, le côté droit et le côté du haut.

La balle conserve une vitesse et une direction constantes, jusqu’à ce qu’elle soit perdue ou rencontre un obstacle.

La balle disparaît lorsque la balle ne tombe pas sur la raquette.

Le joueur peut sauvegarder son nom en insérant un nom sur le bloc du texte fourni et son score à la fin du jeu avec le bouton “save” et ses données va être sauvegarder sur le serveur par une requête post. Il peut aussi consulter l’historique des 5 meilleurs scores en appuyant le bouton “Score board”.

## VII. PROBLÈMES RENCONTRÉS

- La collision entre la balle et la raquette qui ne fonctionnait pas bien
- L'utilisation des classes
- L'affichage du nom des joueurs et des scores
- Les boutons "save" et "score board" qui fonctionnaient mal

## VIII. SOLUTIONS TROUVÉES

- Lecture de documentation sur les classes
- Schéma du canvas, de la balle et du paddle