

Organisation des packages

GENERAL

jeu

Partie
Gestion Manches
Manche
Magasin
Contrat
Carte
Tour
Effet
Ennemi
Endommageable
Type Endommageable
Positionnement (obj)
Tuile

effets

Rolenti
(↳ Type Vitese)

strategie

Deplacement
Attaque
Loir
Cible
Pathfinding

Tours (+types)

Tour Principale
Défenseuse
Mortier
Sniper
Lampadaire
Yogi
Gluant
Barrière

affichage

↳ Affichage
↳ Organisation en
fichiers, packages, objets

ennemis (+types)

Fourmi
Racaille
Kamikaze
Soignant
Johnson

test

Main Partie
Gestion Manches
Magasin Carte

Organisation du code

JEU

↳ Séparer les fichiers de définition de classe / objet

— scala — obj. scala

↳ Organisation d'un fichier :

```
/* comm */  
package —  
import —  
  
class / objet  
| références  
| attributs abstraits  
| attributs  
| méthodes abstraites  
| méthodes
```

↳ Ajouter en commentaires
TODO pour les
sections à traiter
plus tard
(ex affichage ↔ partie)

Packages

↳ jeu ← contient ce qui concerne les mécaniques principales du jeu

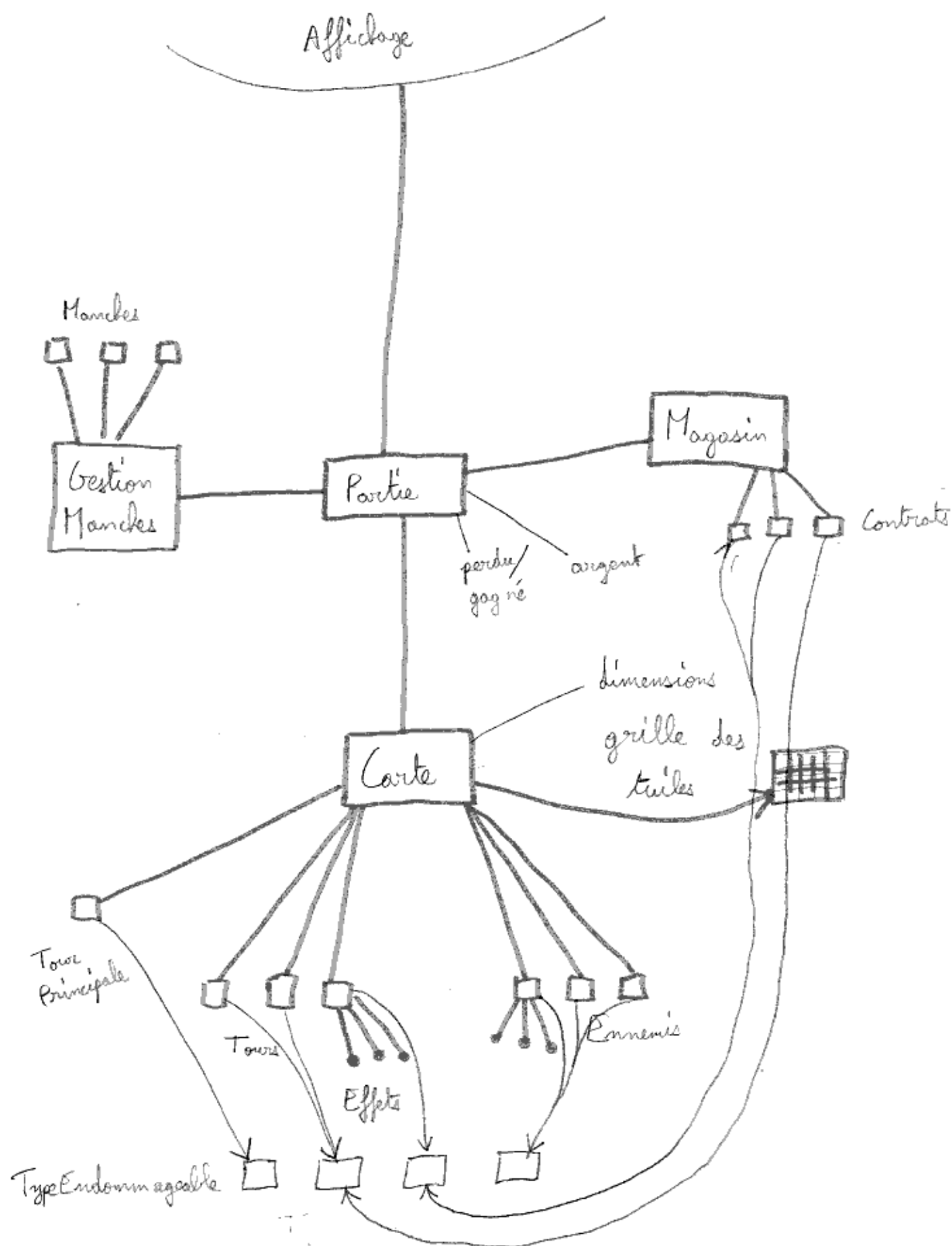
↳ affichage ← " l'affichage de la partie en temps réel et l'interface utilisateur

↳ stratégie ← " les algorithmes généraux utilisés par les tours et ennemis pour agir

↳ tours
↳ ennemis
↳ effets } différents ennemis, classes et effets

↳ test ← une partie test

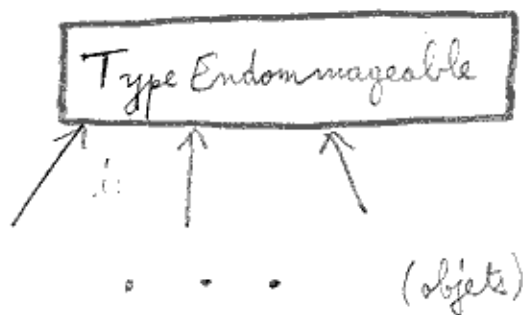
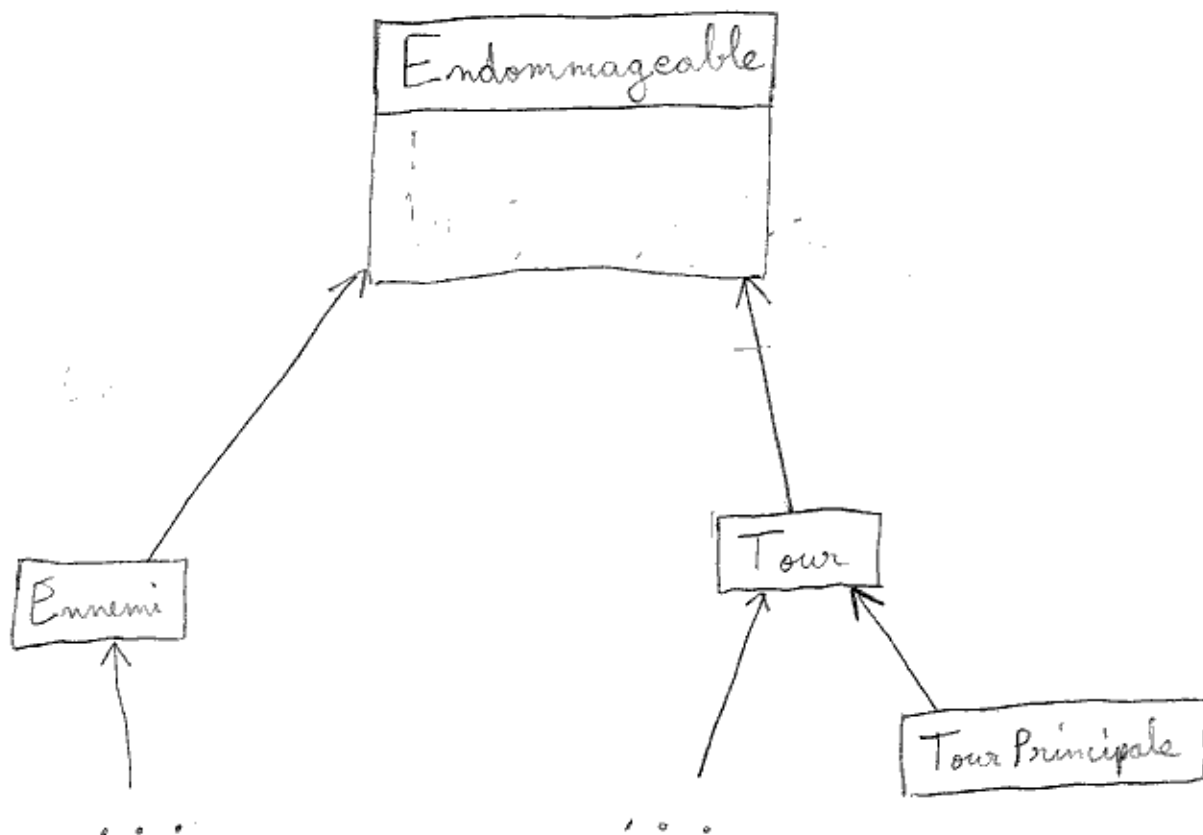
NB Dans stratégie chaque fichier contiendra un algorithme contenu dans un fichier ayant une seule méthode. L.



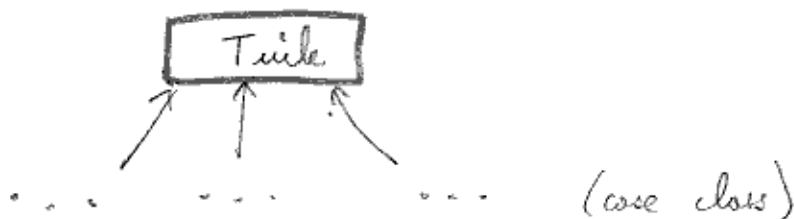
Arborescence des classes : Tours et Ennemis

JEU

Toutes les tours et ennemis ont un objet compagnon correspondant au type de tour/ennemi dont il s'agit



Arborescence des classes : Tuiles



↳ Deux packages : composants, comportements

↳ Le comportement de Composant sera défini dans l'objet

et/ou dans d'autres
avec des noms plus spécifiques si besoin
(ex drag'n drop, zoom, etc...)

Composants → définit l'héritage,
la disposition des sous-composants
et les événements écoutés

Fenêtre Jeu \fenêtre

Menu Bas
Menu Gauche
Menu Grille

Inventaire \inventaire

Zone Actions
Zone Boutons

BPause BSlow BParam BFast
Boutons-jeu

Zone Infos Zone VA zone I infos
zone-VA

Zone Grille \zone-grille

BPlus BMoins BCentre \bouts-jeu
zoom

BAttaque BAcheter BDetruire \bouts-action

BAction BLogo
\boutons-action \bouton-logo

TimerJeu TimerAff \timers

Sélectionneur \sélectionneur

Dim Jeu \dimensions

Un composant s'ajoute lui-même
au composant parent, et définit
lui-même sa taille

Comportements

→ définit ce que doit afficher le
composant et comment il réagit
aux événements

(composant veut dire qu'il a un
objet comportement associé)

CPartAff

CImgJeu

CFinJeu

Interface graphique : disposition

Fonction

(Objet / classe)

Composant

Batterie

Batterie

Batterie

Menu

Bouton

Bouton

Bouton

Bouton

Zone Boutons

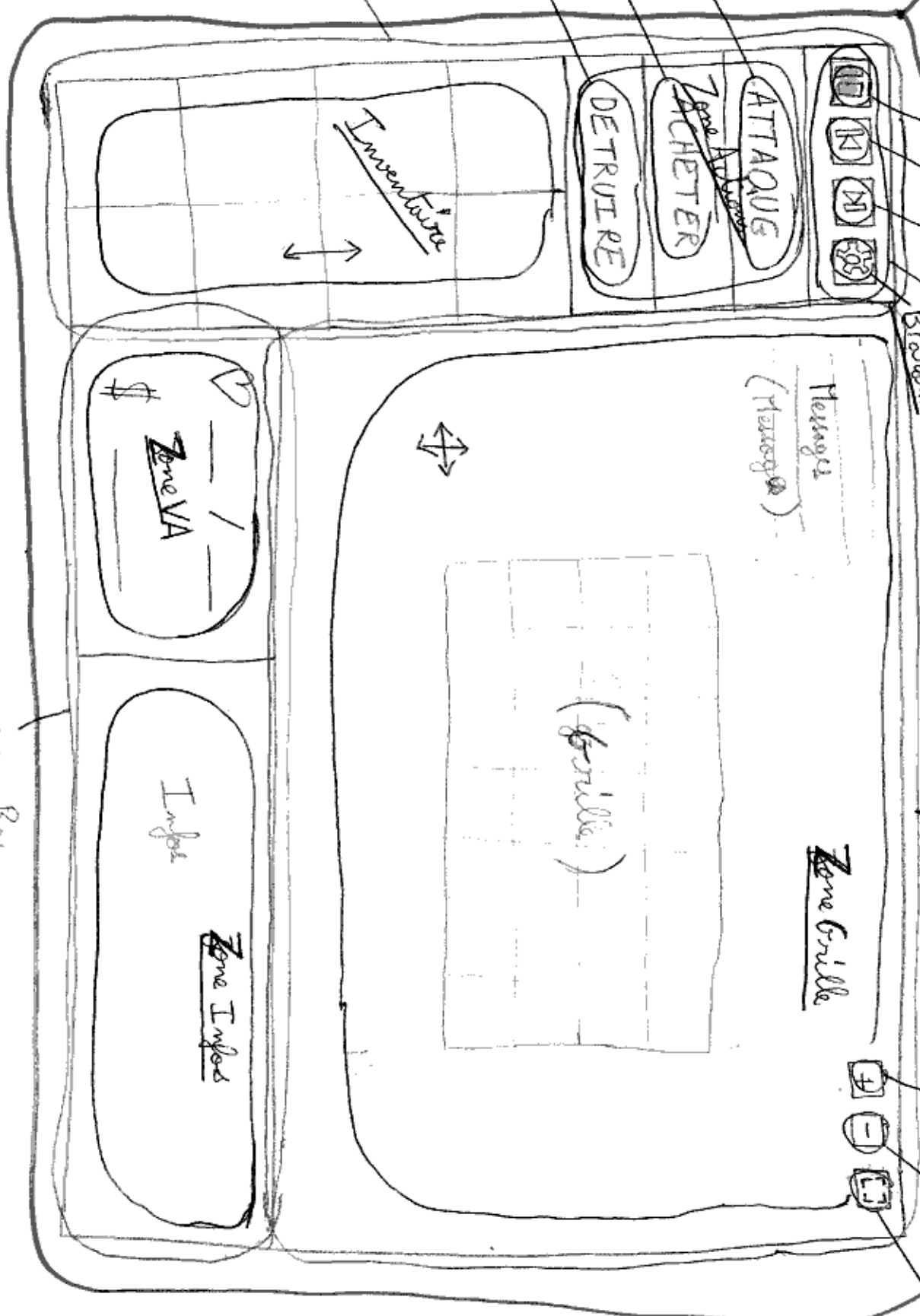
Menu grille

AFFICHAGE

Bouton

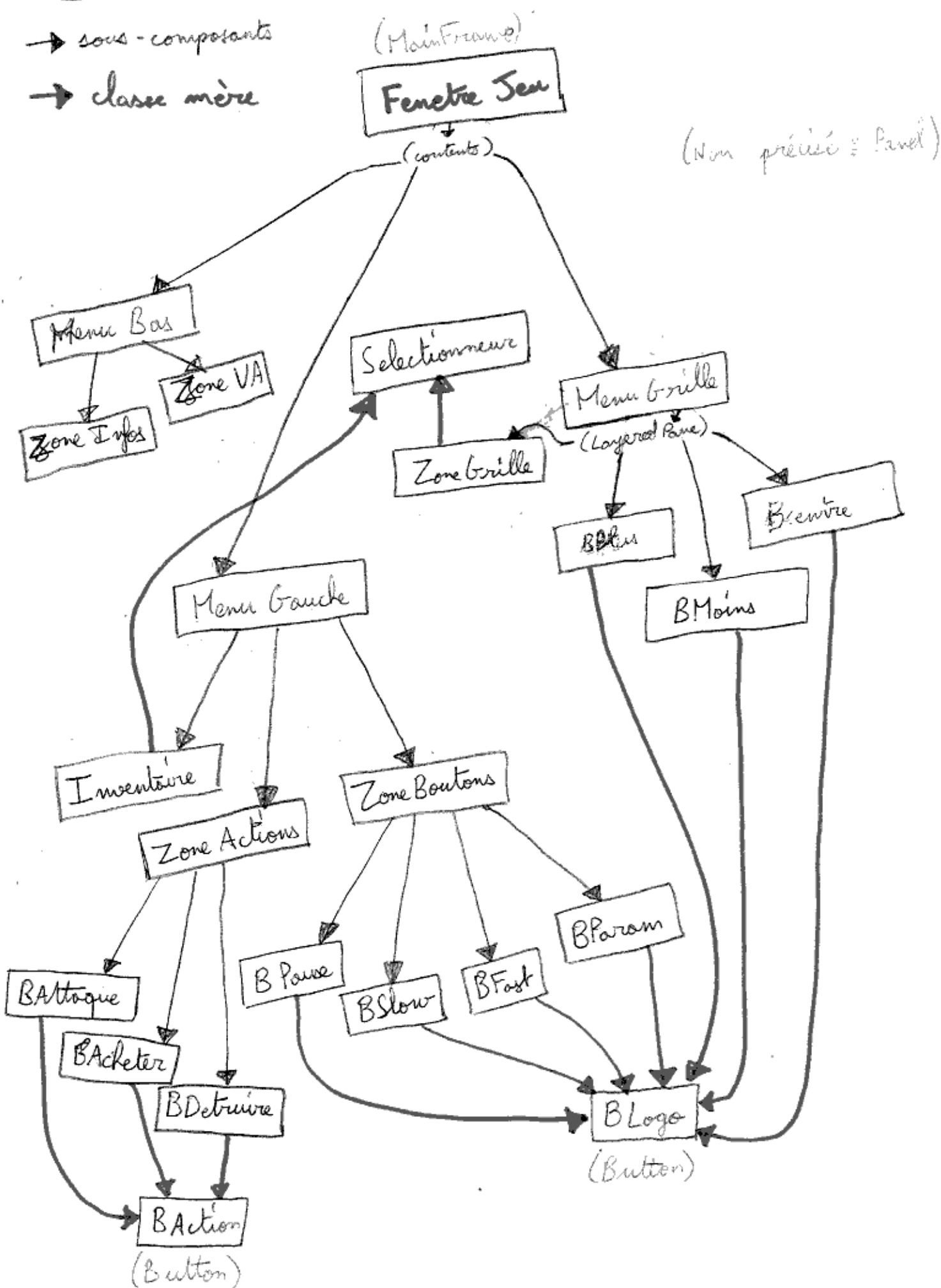
Bouton

Bouton



→ sous-composants

→ classe mère



AFFICHAGE

Contenu des objets comportement

Affichage

Comportement ②

- ✓ Fenêtre Jeu → Affichage « plein écran » (pause, gagné, perdu)
 → opérations à la fermeture paramètres
- (FinJeu ?) ↵
- ✓ Inventaire → Affichage du magasin
 → Demande affichage des infos (survol à la souris)
- ✓ BPause → Mettre sur pause
- ✓ Vitesse (Bslow, Bfast) → Ralentir, Accélérer
- ✓ BParam → Ouvrir les paramètres
- ✓ Zone Infos → Affichage infos tour } Méthodes appelées
 → Affichage infos combat } par d'autres objets
- ✓ Zone VA → Affichage vie, argent
- ✓ Zone Grille A → Affichage tuiles, endommagables, effets (affichage) (pourra être re-séparé si besoin)
- ✓ Zone Grille DND → Drag'n drop (drag'n drop)
- ✓ Zone Grille M → Affichage, gestion messages (messages)
- ✓ Zoom Ctl : → Zoom commandé par la molette / les boutons
 ↳ Bplus, Bmoins, Bcentre, roulette
- ✓ Zoom → Méthodes générales permettant de zoomer au dessus d'un point sur un sélectionneur
- ✓ CBAAttaque → Lancer une nouvelle manche (→ (Appel à FinJeu))
- ✓ CB Acheter → Acheter un contrat
- ✓ CB Detruire → Detruire une tour

\CBAction → Affichage du bouton (avec texte)
\CBLogo → " (avec logo)

\CTimerJeu → Déclenchement des ticks de la partie,
→ (appel à FinJeu)

\CTimerAff → Actualiser l'écran
→ Tick Messages

\GSelectionneur → Mécanisme de sélection d'une case
Affichage de la case sélectionnée,
d'une case au survol

\CFinJeu → Méthodes vérifiant si la partie est finie...
→ ... et l'affichant dans ce cas

\CImgJeu → Méthodes pour charger des images à partir de
fichiers, redimensionner, etc