Projet PCII : Course de voiture

# I – Introduction

L’objectif du projet de PCII est de réaliser un jeu vidéo des années 80 de type « course de voiture » en vue à la première personne. Avant de réaliser ce projet nous avons effectué le tutoriel de projet afin de découvrir et d’adopter certaines méthodes essentielles à la réalisation d’un projet, aussi bien au niveau du code que du rapport. L’objectif de ce tutoriel était de réaliser une version simplifiée de *Flappy Bird.* Le but de notre jeu de course de voiture est de rester le plus longtemps possible dans la course pour gagner un maximum de points. Le joueur dispose d’un temps imparti pour atteindre un point de contrôle lui octroyant du temps de jeu supplémentaire jusqu’au prochain point de contrôle. Il est possible d’effectuer des déplacements horizontaux à l’aide des touches directionnelles. Au fil de la course le joueur peut rencontrer des obstacles à éviter ou encore des concurrents à dépasser. Enfin, plus le joueur se situe proche de la route principale plus il voit son accélération augmentée, lui permettant ainsi de rejoindre le prochain point de contrôle plus rapidement. Le score final dépend de la distance parcourue et du nombre de concurrents dépassés. La partie s’arrête lorsque le temps est écoulé. Notre jeu vidéo est réalisé en Java. Voici un aperçu du style de jeu duquel ce projet est inspiré :



*Figure 1: Jeu vidéo d'arcade « Out Run » commercialisé en 1986*

# II – Analyse globale

Les principales fonctionnalités du jeu à implémenter sont listées ci-dessous.

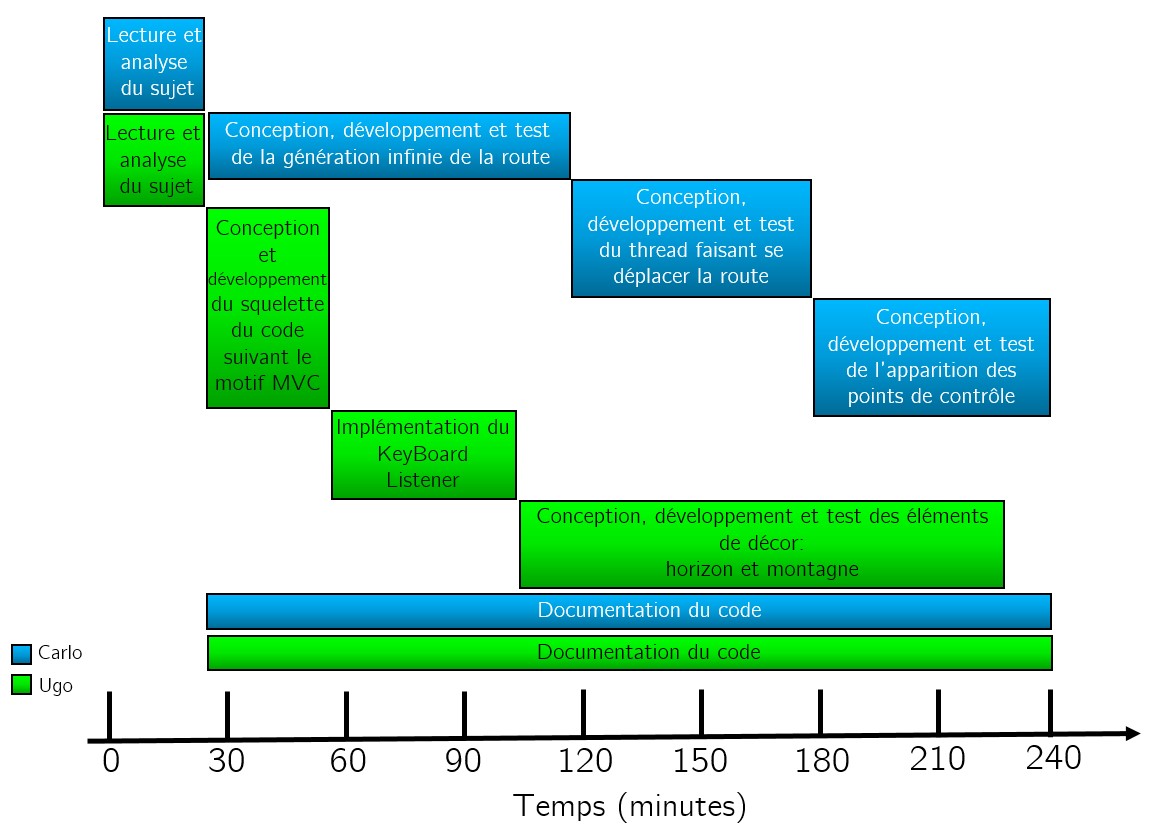
* Véhicule représenté par une image
* Un horizon représenté par une ligne horizontale
* Mécanisme de contrôle au clavier pour gérer les déplacements horizontaux
* Génération aléatoire d’une piste infinie limitée par l’horizon pour représenter la route
* Apparition de points de contrôle
* Apparition d’obstacles et de concurrents
* Mécanisme de gestion de l’accélération du véhicule en fonction de sa distance à la route

# III – Plan de développement

Lors de la première séance nous avons travaillé sur les points suivants :

* Lecture et analyse du sujet (*Carlo et Ugo, 25 mn*)
* Conception, développement du squelette du code suivant le motif MVC (*Ugo, 30 mn*)
* Conception, développement et test de la génération infinie de la route (*Carlo, 90 mn*)
* Implémentation du KeyBoard Listener (*Ugo, 45 mn*)
* Conception, développement et test du thread faisant se déplacer la route (*Carlo, 60 mn*)
* Conception développement et test des éléments de décor : ligne d’horizon et chaîne de montagne (*Ugo, 120 mn*)
* Conception, développement et test de l’apparition des points de contrôle (*Carlo, 60 mn*)
* Documentation du code (*Carlo et Ugo, tout au long de l*’*écriture du code, 215 mn*)

Le diagramme de Gantt correspond à la première séance de travail est présenté ci-dessous.



*Figure 2: Diagramme de Gantt de la séance 1*

Lors des deux séances qui ont suivis nous avons travaillé sur les points suivants :

* Amélioration du code de la première séance (Carlo et Ugo, tout au long de l’écriture du code, 480 minutes)
* Amélioration de la fluidité du déplacement de la voiture (Ugo , 30 minutes)
* Implémentation du déplacement du décor et de la route (Ugo, 30 minutes)
* Conception de : l’accélération, la vitesse de la voiture et le défilement de l’écran (Carlo, 300 minutes)
* Conception du temps et de son interaction avec les points de contrôle (Ugo, 270 minutes)
* Documentation du code (Carlo et Ugo, 160 minutes)

Lors des vacances nous avons traité les points suivants :

* Amélioration de la cohésion entre les différentes fonctionnalités implémentées (Carlo et Ugo, 160 minutes)
* Conception des obstacles, de leur collision (Carlo, 60 minutes)
* Conception du mouvement des obstacles (Ugo, 60 minutes)
* Implémentation de l’image de la voiture (Carlo 60 minutes)
* Documentation du code (Carlo et Ugo, tout au long de l’écriture du code, 240 minutes)

Lors des séances qui ont suivi les vacances nous avons traité les points suivants :

* Améliorant de l’affichage général du jeu (Carlo et Ugo, 120 minutes)
* Implémentation de l’affichage des meilleurs scores à la fin de la partie (Ugo, 90 minutes)
* Correction des erreurs liées au mouvement des obstacles (Carlo, 120 minutes)
* Documentation de la dernière version du code (Carlo et Ugo, 240 minutes)
* Préparation de la soutenance (Carlo et Ugo, 180 minutes)

1. – Conception générale

Vue

Affichage du jeu : *Affichage.java*

Affichage du décor : *Decor.java*

Ecran d’accueil : *AcceuilA.java* / *AcceuilB.java/  
 Score.java*

Fonctionnalités :

* Véhicule représenté par une image
* Un horizon représenté par une ligne horizontale
* Interface graphique

Lit les modifications

Met à jour

Contrôleur

Classe du contrôleur : *Control.java*

Thread : *Deplaclements.java*

Fonctionnalités :

* Mécanisme de contrôle au clavier pour gérer les déplacements horizontaux

Modèle

Classe principale : *Etat.java*

Gestion de la route : *Route.java*

Threads : *Avancer.java*/*Obstacles.java*/*Temps.java*/*Vitesse.java*

Fonctionnalités :

* Génération aléatoire d’une piste infinie limitée par l’horizon pour représenter la route
* Apparition de points de contrôle
* Apparition d’obstacles
* Mécanisme de gestion de l’accélération du véhicule en fonction de sa distance à la route

Met à jour

1. – Conception détaillée

* Implémentation de l’interface graphique :  
    
  Les classes concernées par cette fonctionnalité sont : *Affichage.java*, *Decor.java*, *AccueilA.java*, *AccueilB.java*,*Score.java*.

On utilise la classe *Affichage.java* pour l’interface graphique du jeu. Dans sa méthode *paint* héritée de la classe *JPanel* on appelle un ensemble de sous méthodes, chacune chargée de l’affichage d’un élément de l’interface :

* *paintRoute* : affiche la route. On récupère les points visibles grâce à la méthode getRouteGauche de la classe *Route*. Cette méthode renvoie les points de l’extrémité gauche de la route ; pour afficher également ceux de l’extrémité droite, on utilise de l’attribut *Ecart* de la classe *Route* représentant la largeur de la route. Un point est considéré comme visible lorsque le point qui le succède est situé au-dessus la hauteur de l’écran moins la valeur de l’attribut score de la classe *Route* qui est incrémenté par la méthode *setScore* de la classe *Route* appelée par la classe *Avancer* (un Thread). Cette incrémentation du score sert à représenter le défilement vers le haut de la route. Lorsqu’on un point de la route n’est plus considéré comme visible on le retire de la liste représentant les points de la route *pointsGauche* qui est un attribut de la classe *Route*. Ensuite pour gérer le défilement horizontal de la route on utilise l’attribut *decalage* de la classe *Affichage* qui est incrémenté par les méthodes de la classe *Etat* chargée de modifier la valeur de l’ordonnée de la voiture. L’attribut *decalage* est ajouté aux abscisses des différentes éléments à ajouter. Cette méthode n’est pas utilisée que pour l’affichage de la route mais aussi pour les autres sous méthodes d’affichage. On a décidé de colorer la route de gris en créant une nouvelle couleur grâce au constructeur de la classe *Color*.Nous avons aussi de créer une nouvelle couleur rouge pour représenter la zone hors de la route.
* *paintDecor* : affiche le décor. Les éléments du décor sont : les montagnes et la ligne d’horizon. Ces deux éléments sont gérés par la classe *Decor* au sein de laquelle on retrouve : la constante *HORIZON* représentant la ligne de l’horizon ; et la méthode *createMontagne* qui génère aléatoirement des points dont les valeurs de leurs abscisses sont bornées par les constantes de classe *X\_MAX* et *X\_MIN*, et dont les valeurs de leurs ordonnées sont bornées par les constantes de classe *Y\_MIN* et *Y\_MAX*. Les différents points représentant la montagne sont stockés au sein de l’attribut *pointList* de la classe *Decor*.

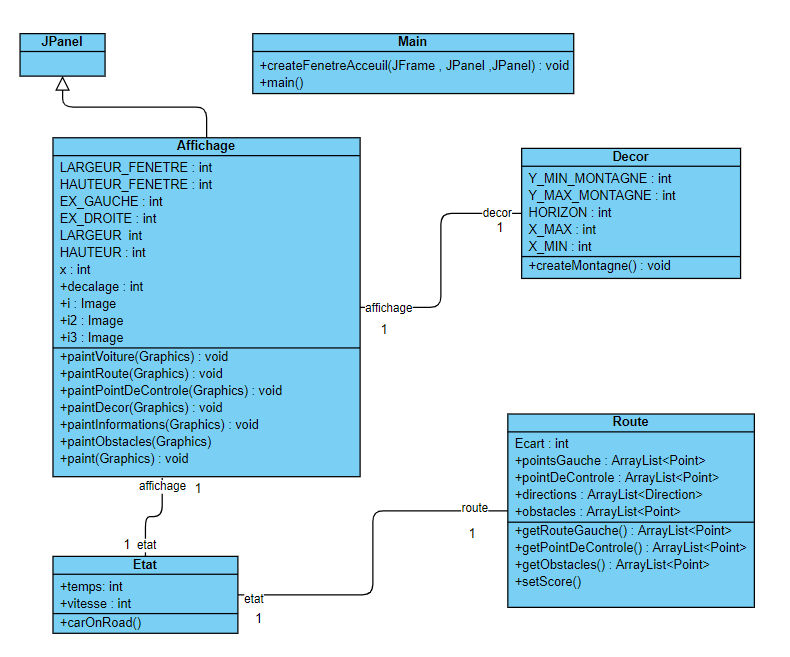
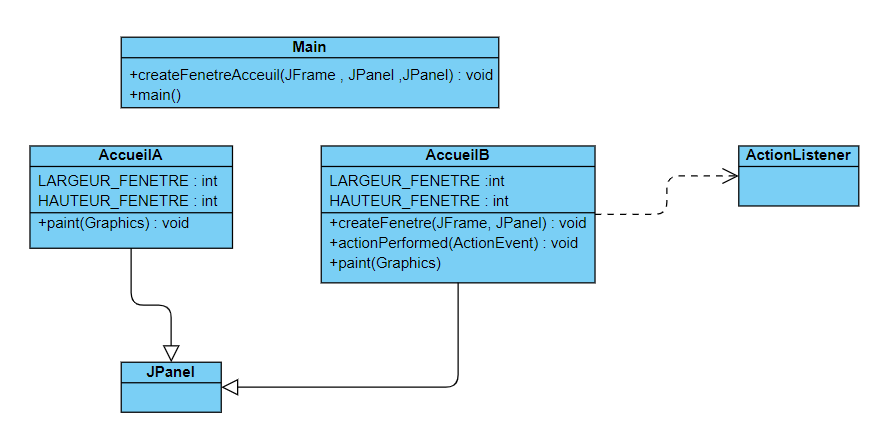
Pour délimiter la distance minimale et maximale que la voiture peut parcourir horizontalement on a décidé d’utiliser deux lignes verticales situés à chacune des deux extrémités et que le joueur ne peut pas franchir.  
On utilise la méthode *clearRect* pour enlever l’affichage de la route là où se trouve l’affichage du décor.

Pour colorer les montagnes nous avons choisi une nouvelle couleur marronne très foncée, alors que pour le ciel nous avons choisi le bleu.

* *paintInformations* : affiche les informations relatives à la partie de joueur. Le temps, représenté par l’attribut temps de la classe *Etat*. La vitesse, représentée par l’attribut vitesse de la classe *Etat*. Le score, dont la valeur est renvoyée par la méthode *getScore* de la classe *Route*. Les informations sont représentées sous forme de carrés noirs situés aux extrémités de l’écran.
* *paintObstacles* : qui affiche les obstacles récupérés par la méthode *getObstacles* de la classe *Route*. On affiche les obstacles grâce à la méthode *drawOval*.
* *paintVoiture* : affiche la voiture à partir des valeurs données par les constantes de classe : *HAUTEUR\_FENETRE* (hauteur de la fenêtre) ; *HAUTEUR* (hauteur de la voiture) ; *x*, l’abscisse de la voiture. La voiture est représentée par une image contenue dans les attributs *i*,*i2*,*i3* de type *Image*. Les images sont situées dans le package *vue* et on les récupère grâce à la méthode *getImage* et à la classe *Toolkit* dans le constructeur. On choisit l’image en fonction de la direction de la route, on récupère cette information grâce à la liste *directions* qui est un attribut de la classe *Route*. Si la voiture n’est pas sur la route on ne montre que l’image où la direction de la route est droite. On vérifie que la voiture est sur la route grâce à la méthode *carOnRoad* de la classe *Etat*. La voiture reste au milieu de l’écran tout le long de la partie, ce sont les autres éléments de l’interface qui changent leur position.

On utilise les classes *AcceuilA* et *AcceuilB* pour l’interface graphique de l’accueil. L’écran d’accueil est séparé en 2, la classe *AcceuilA* se charge de la partie haute, et la classe *AcceuilB* se charge de la partie basse. *AccueilA* et *AcceuilB* hérite de la classe *JPanel* et *AcceuilB* implémente la classe *ActionListener.* On utilise *ActionListener* pour implémenter des boutons à partir desquels le joueur lance le jeu. Lorsque le joueur appuie sur le bouton le jeu se lance et la gestion du lancement de la partie est effectuée grâce à la méthode *actionPerformed* héritée de la classe *ActionListener* qui lance les Thread et appelle la méthode *createFenetre*. Les instances de *AcceuilA* et *AcceuilB* sont appelles dans le *main* de la classe *Main* grâce à la méthode *createFenetreAcceuil*.

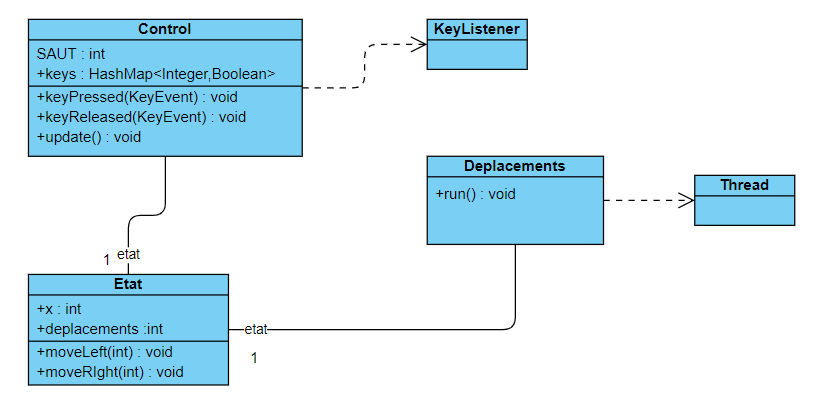
Pour ce qui de l’affiche des meilleurs scores à la fin de la partie, cet écran représente l’écran de « fin de partie ». Son affichage est géré par la classe *Score* de la vue qui hérite de la classe *Jpanel*. Sa méthode chargée de l’affichage est *createFenetre* qui est appelée par les méthodes *calcul\_Vit* et *majTemps* de la classe *Etat* quand respectivement : la vitesse est nulle ; et/ou quand le temps est nul. Les 10 meilleurs scores sont contenus dans l’attribut *scores* de la classe *Etat*. Ce dernier est rempli par la méthode *majScores* de la classe *Etat*; elle aussi appelée par les deux méthodes mentionnées auparavant. Cette méthode remplit l’attribut *scores* en partant des informations contenues dans les 10 premières lignes du fichier texte *score.txt* contenu dans le package *model*. Pour cela on se sert des méthodes des classes : *Scanner*, pour la lecture du fichier ; et *FileWriter* pour écrire dans le fichier.

* Gestion des déplacements de la voiture :

L’état de la voiture et de la partie sont contenues au sein de la classe *Etat* du modèle. L’attribut *x* de la classe *Etat* représente la valeur actuelle de l’abscisse du joueur. La constante *SAUT* de la classe *Controle* représente la valeur d’un déplacement de la voiture. La classe *Controle* implémente la classe *KeyListener* et est donc chargée de répondre à l’interaction du joueur avec le clavier. Pour cela on se sert de l’attribut *keys* de la classe *Control* de type *HashMap<Integer,Boolean>* qui associe à chaque touche avec laquelle le joueur peut interagir (les flèches directionnelles droite et gauche) un booléen. Si le joueur appuie sur la touche alors son booléen est mis à vrai grâce à la méthode *keyPressed* de la classe *Control* et si le joueur relâche la touche alors son booléen est mis à faux grâce à la méthode *keyReleased* de la classe *Control*. Ces deux méthodes sont appelées par la méthode *update* de la classe *Control* elle-même appelée par la méthode *run* du thread *Déplacements*. On a décidé de partir sur cette implémentation pour éviter qu’il y ait des pauses lors des changements de direction et donc pour rendre le jeu plus fluide.

La modification de l’abscisse de la voiture est effectuée grâce aux méthodes *moveLeft* et *moveRight* de la classe *Etat* qui changent la valeur de l’attribut *x*, en vérifiant que les bornes mentionnées auparavant ne sont pas franchies. Ce sont ces méthodes qui sont chargées aussi de changer la valeur de l’attribut *decalage* de la classe *Affichage*. Ces deux méthodes sont appelées au sein de la méthode *update*.



* Gestion de la vitesse

Il faut qu’on traite séparément le calcul de l’accélération et le calcul de la vitesse, représentés respectivement par les attributs *acceleration* et *vitesse* de la classe *Etat*. Lorsque l’accélération est constante positive alors la vitesse augmente jusqu’à la limite fixée par la constante *VITESSE\_MAX* de la classe *Etat* ; et lorsque l’accélération est constante négative alors la vitesse diminue jusqu’à atteindre la limite 0 qui conduit à la fin de la partie. L’accélération est positive lorsque la voiture est sur la route et elle négative lorsque la voiture n’est plus sur la route.

* Calcul de l’accélération :

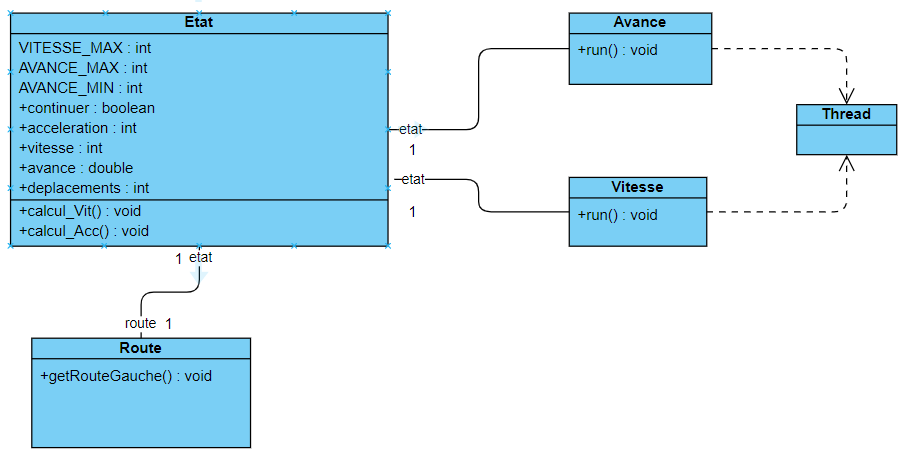
Ce calcul est effectué par la méthode *calcul\_Acc* de la classe *Etat*.  
On récupère les points de la route grâce à la méthode *getRouteGauche* de la classe *Route*. On récupère les ordonnées des points qui encadrent la voiture pour ensuite, grâce au calcul de la pente, récupérer l’abscisse des deux extrémités de la route situées à la même ordonnée que la voiture. Si auparavant la voiture était sur la route et l’est toujours alors on renvoie 1 ; sinon si auparavant la voiture était en dehors de la route et elle l’est toujours on renvoie -1. Sinon s’il y a eu un changement d’état (auparavant pas sur la route et maintenant si, ou l’inverse) on renvoie 0.

* Calcul de la vitesse :

Avant de détailler le calcul il faut qu’on introduise un nouvel attribut de la classe *Etat* : *avance*. Si la vitesse de la voiture augmente alors la vitesse de défilement de l’interface graphique augmente aussi ; et si la vitesse de la voiture diminue alors le défilement de l’interface graphique diminue aussi. On utilise l’attribut *avance* pour représenter ces changements de vitesse du défilement de l’écran. Cet attribut est borné par les constantes *AVANCE\_MAX* et *AVANCE\_MIN* de la classe *Etat*. Cet attribut sera passé en paramètre à la méthode *sleep,* elle-même appelée par la méthode *run* des classes *Avancer*, chargée du défilement de l’écran en modifiant la valeur de l’attribut score de la classe *Route* ; et *Vitesse*, utilisée pour appeler la méthode *calcul\_Vit* de la classe *Etat*. *Avancer* et *Vitesse* implémente la classe Threads.   
Le calcul de *vitesse* et *avance* est effectué par la méthode *calcul\_Vit*.  
Pour commencer on récupère l’entier envoie par la méthode *calcul\_Acc* et on calcule la nouvelle vitesse de la façon suivante :   
NouvelleVitesse = vitesse + (calcul\_Acc\*2) ;

Ensuite on vérifie que cette nouvelle vitesse respecte les bornes imposées, si c’est le cas on change la valeur de l’attribut *vitesse* à NouvelleVitesse ; sinon on donne à *vitesse* la valeur de la borne dépassées. On vérifie aussi si la vitesse de la voiture a diminué ou augmentée ; si elle a diminué alors on incrémente la valeur de *avance* sinon on décrément la valeur de *avance*. On vérifie que la nouvelle valeur de l’attribut *avance* respecte les bornes imposées.   
Si la vitesse de la voiture augmente alors la vitesse de déplacement horizontal augmente aussi, et si la vitesse de la voiture diminue alors la vitesse de déplacement horizontal de la voiture diminue aussi. L’attribut *deplacements* de la classe *Etat* représente la vitesse de déplacement horizontal de la voiture. Cet attribut sera appelé par la méthode *sleep*, elle-même appelée par la méthode *run* de la classe *Déplacements*. Sa valeur dépend de celle de l’attribut *avance*.

Si la vitesse devient nulle alors on arrete la partie et on affiche un message grâce à la classe *JOptionPane*, et on met l’attribut *continuer* à false ce qui conduit à un arrêt de tous les Threads.



* Conception de la route  
  Pour l’implémentation de la route on utilise l’algorithme suivant :
* On va commencer par fournir les attribut de classe *Route* utilisés : *pointsGauche*, qui représente la liste de points de la route et que l’on va appeler List dans le pseudo-code ; *objy*, qui représente l’ordonnée du prochain point qui va être ajouté à List ; *limite*, qui est utilisée pour savoir si les limites aux extrémités donnée par les attributs *xmin* et *xmax* sont atteints ; *direction*, qui représente la direction actuelle de la route ; *x1*, qui représente l’abscisse du dernier point ajouté ; et *y*, qui représente l’ordonnée du dernier point ajouté (On ne va pas traiter l’ajout d’obstacles pour l’instant).
* Pseudo-code

Init () : void

On ajoute le premier point à List avec les coordonnées x1 et y initialisée dans le constructeur  
objy = y – 100  
Tant que objy > abscisse de l’horizon  
(on ajoute des points au-delà de l’horizon pour prévoir l’accélération du défilement de la route)  
 Méthode pour ajouter un point -> sous\_init(): void  
 limite=faux  
 Si direction == Droit  
 y = objy  
 On ajoute à List le point à la coordonnée x1 et y  
 Sinon Si direction == Droite  
 x1 = x1 + (y-objy)  
 y = objy  
 Si x1 + Ecart >= xmax  
 x1 = xmax – Ecart  
 limite = vrai  
 direction = Gauche  
 Fin Si  
 On ajoute à List le point à la coordonnée x1 et y  
 Sinon Si direction == Gauche  
 x1 = x1 – (y-objy)  
 y = objy  
 Si x1 <= xmin  
 x1 = xmin  
 limite = vrai  
 direction = Droite  
 Fin Si  
 On ajoute à List le point à la coordonnée x1 et y  
 Fin Si  
 objy = y – (valeur tirée au hasard entre ymin et ymax)  
 Si limite == faux  
 r = valeur tirée au hasard entre 0 et 4  
 Si r < 3  
 direction = Droit  
 Sinon Si r == 3  
 direction = Droite  
 Sinon  
 direction = Gauche  
 Fin Si  
Fin de la méthode pour ajouter un point

* Conception des points de contrôle
* Conception des points de contrôle

On va commencer par fournir les attributs de la classe *Route* utilisés : *pointsGauche*, qui représente la liste de points de la route que l’on va appeler *ListRoute* ; *pointDeControle* qui représente la liste de point de contrôle et que l’on va appeler *ListPDC* ; compteur, qui représente l’ordonnée du nouveau point de contrôle  ; *sous\_compt* , qu’on utilise pour savoir quand est-ce qu’on doit modifier la distance entre deux points de contrôle ; *add* qui représente la distance entre deux point de contrôle ; *xPrecedent* et *yPrecedent* qu’on utilise pour le calcul des coordonnées du nouveau point de contrôle grâce au calcul de la pente.

* Pseudo-code :

init\_PDC() : void

On parcourt tous les points P de ListRoute, en commençant par le deuxième, grâce à une boucle for :

Si l’ordonnée du point P est inférieure ou égale à compteur  
 On calcule l’abscisse du nouveau point PDC de ListPDC grâce au calcul suivant

P(xP,yP)  
 Pprecedent(xPrecedent,yPrecedent)  
 PDC(xPDC,compteur)  
 Pente=(yP-yPrecedent)/(xP-xPrecedent)  
 Pente=(compteur-yPrecedent)/(xPDC-xPrecedent)  
 xPrecedent=xPrecedent+((compteuryPrecedent)/Pente)  
 On ajoute PDC à ListPDC

On prépare l’ajout du nouveau point de contrôle :  
 sous\_compt=sous\_compt+1  
 Si sous\_compt==5

sous\_compt=0  
 Si add =\= 1000

f add=add+100  
 Fin du Si

Fin du Si

compt = compt + add

Fin du Si

xPrecedent = xP

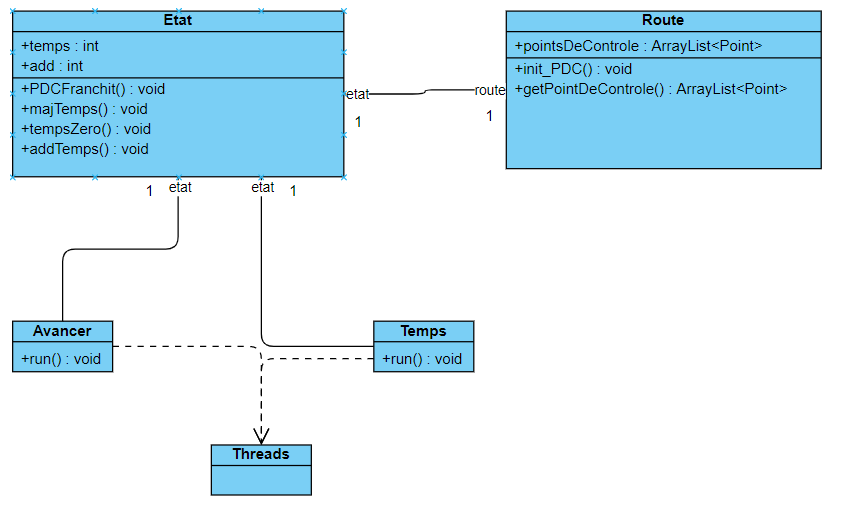
yPrecedent = yP

Fin de la boucle for

* Conception du temps et gestion du franchissement des points de contrôle

Le temps est représenté par l’attribut *temps* de la classe *Etat*.  
Les méthodes de la classe Etat qui s’occupent de la gestion du temps sont :

* *majTemps* : qui met à jour l’attribut *temps* en lui soustrayant 0.0025 ; ce qui d’après des test correspond à ce qu’on lui enlevé une milliseconde. La méthode est appelée toutes les millisecondes par la méthode *run* de la classe *Temps* qui implémente *Threads*. Le calcul est effectué tant que *temps* n’est pas nul, pour vérifier cela on appelle *tempsZero*. Si *tempsZero* renvoie *false* alors l’attribut *continuer* de la classe *Etat* est mis à *false* et un message de fin de partie est affiché grâce à la classe *JOptionPane*.
* *tempsZero*: qui renvoie *true* si *temps* est strictement supérieur à 0. Sinon la méthode renvoie *false* et l’attribut *temps* est mis à 0.
* *addTemps*: qu’on utilise pour incrémenter l’attribut *temps* lorsque un point de contrôle est franchi. On incrémente l’attribut *temps* grâce à l’attribut *add* qu’on décrémente progressivement jusqu’à arriver à une valeur minimum qu’on a fixé à 0.05.
* *PDCFranchit*: qui vérifie si un point de contrôle a été franchi. Pour cela on récupère les points grâce *à getPointDeControle* de la classe *Route*. Ensuite on vérifie si l’ordonnée de la voiture est à la même hauteur du point de contrôle et si la voiture est sur la route grâce à la méthode *carOnRoad* de la classe *Etat*. Si le point de contrôle est franchi, alors : on appelle la méthode *addTemps* de la classe *Etat* ; on retire le point de contrôle correspondant de la liste *pointsDeControle* de la classe *Route* ; et on ajoute un nouveau point de contrôle grâce à la méthode *init\_PDC* de la classe Route.   
  La méthode *PDCFranchit* est appelée dans la méthode *run* du *Thread* *Avancer*.

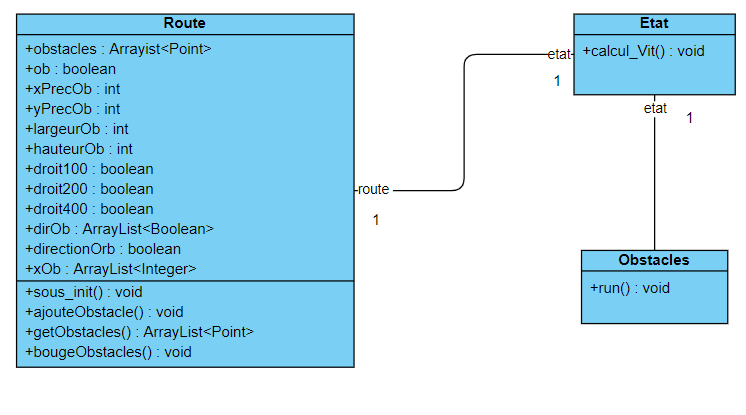


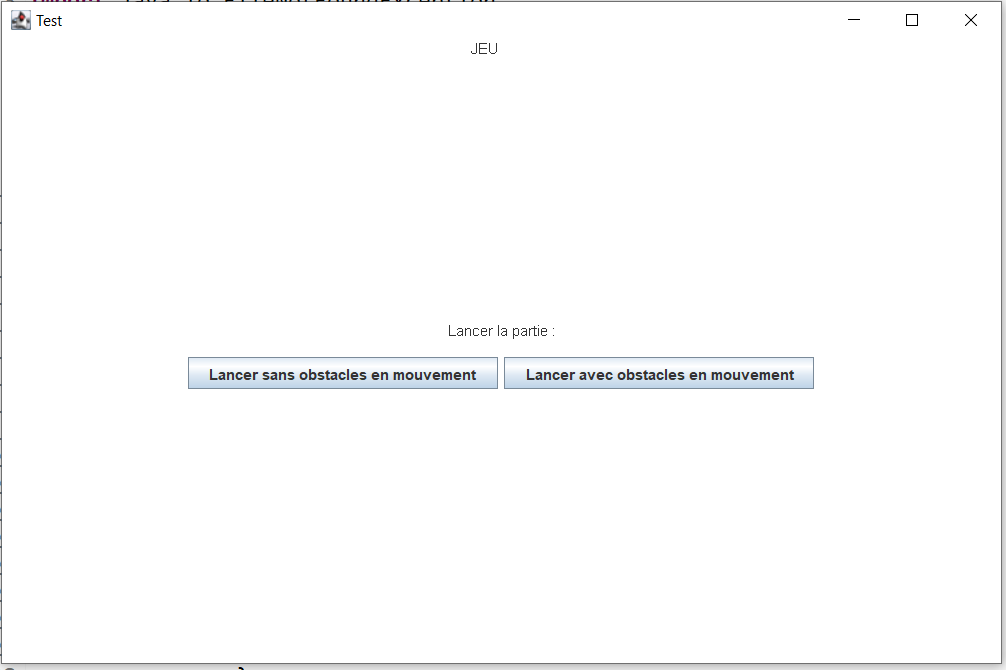
* Conception des obstacles et gestion de leur collision
* L’initialisation et l’ajout d’obstacles sont gérés dans la classe *Route*  
  Les attributs de cette classe qu’on utilise sont :
* *obstacles*, la liste d’obstacles
* *ob*, qu’on utilise pour l’ajout d’un nouvel obstacle
* *xPrecOb*,qui représente l’abscisse du dernier obstacle ajouté
* *yPrecOb*, qui représente l’ordonnée du dernier obstacle ajouté
* *largeurOb*, qui représente la largeur d’un obstacle
* *hauteurOb*, qui représente la hauteur d’un obstacle
* *droit100*/*droit200*/*droit400* : qui sont les 3 valeurs préfixées pour la longueur de la route lorsque sa direction est DROIT.
* *dirOrb*: la liste qu’on utilise pour connaitre la direction horizontale de chaque obstacle.
* *directionOrb*: qu’on utilisé pour initialiser la direction horizontale des obstacles qu’on ajoute.
* *xOb*: qu’on utilise pour connaitre la valeur minimum de l’abscisse des obstacles
* Pour l’initialisation et l’ajout d’obstacles on utilise la méthode
* Pour la mise à jour de la position des obstacles on utilise la méthode bougeObstacles de la classe Route qui utilise l’algorithme suivant :

bougeObstacle() : void  
 Pour chaque point P(xP,yP) de la liste d’obstacles   
 Si dirOrb(p) = true (si l’obstacle se déplace vers la gauche)  
 x = xP-1  
 Si x<=xOb(p) (si on a atteint ou dépassé l’extrémité gauche de la route)  
 dirOrb(p) = false  
 x = xOb(p)  
 Fin Si  
 obstacles(p) = obstacles(NewP(x,yP))  
 Sinon  
 x = xP+1  
 Si x>=xOb(p)+Ecart ( si on a atteint ou dépassé l’extrémité droite de la route)   
 dirOrb(p)=true  
 x = xOb(p)+Ecart-largeurOrb  
 Fin Si  
 obstacles(p) = obstacles(NewP(x,yP))  
 Fin Si

Fin de la méthode

* La méthode *bougeObstacles* est appelée par la méthode run du Thread *Obstacles*.
* Pour la gestion de la collision on l’effectue au sein de la méthode *calcul\_Vit* de la classe *Etat*. On récupère les obstacles grâce à la méthode *getObstacles* de la classe *Route*. S’il y a eu collision alors on décrémente l’attribut *vitesse* de la classe *Etat* d’une valeur constante, et on incrémente l’attribut *avance* de la classe *Etat* d’une valeur constante.

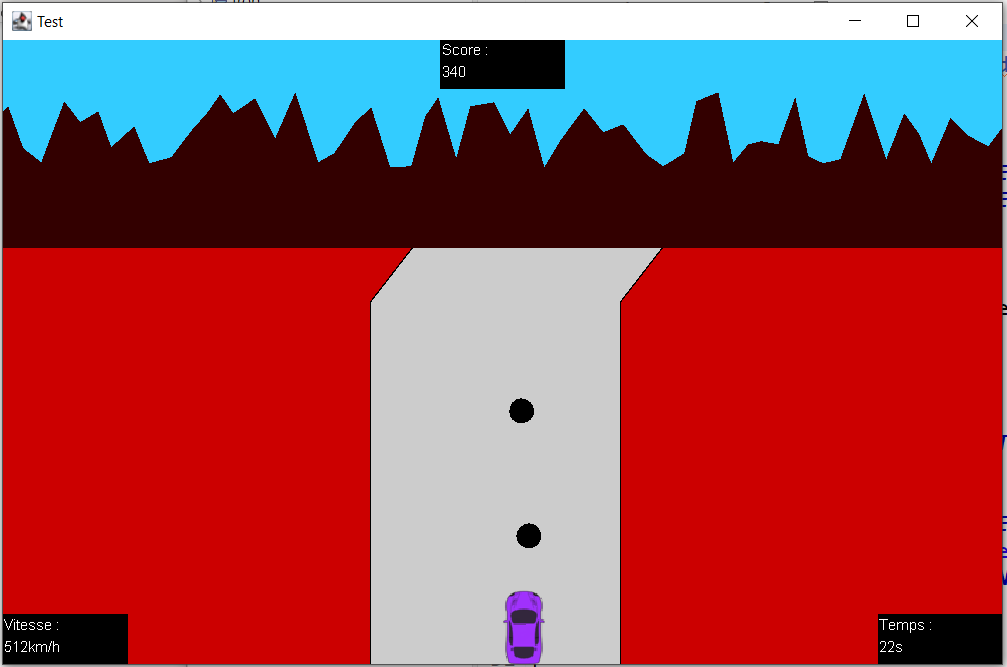


1. – Résultats  
      
    *Figure 3 : Ecran d’accueil*

Point de contrôle

Informations sur la partie du joueur

Route

  
 *Figure 4 : Interface graphique du jeu*

Voiture

Obstacle

Ligne

D’horizon

# *Figure 5 : affichage de la voiture lorsqu’elle se retrouve dans un virage* *Figure 6 : Ecran de fin de partie* VII – Documentation utilisateur

Voici une explication détaillée des étapes à suivre pour jouer au jeu :

* Prérequis : Java avec un IDE (ou Java tout seul si vous avez fait un export en .jar exécutable)
* Mode d’emploi (cas IDE) : Importez le projet dans votre IDE, sélectionnez la classe Main à la racine du projet puis « Run as Java Application ». Cliquez sur la fenêtre pour faire monter l’ovale.
* Mode d’emploi (cas .jar exécutable) : double-cliquez sur l’icône du fichier .jar. Utilisez les flèches directionnelles gauche et droite pour vous déplacer.

# VIII – Documentation développeur Les classes principales du projet sont :

* *Etat.java*: qui implémente : la modification de la position de la voiture ; la gestion du temps et de la vitesse ; le franchissement d’un point de contrôle et la collision d’un obstacle ; les conditions de fin de partie.
* *Route.java*qui permet de modifier l’implémentation de la route et l’ajout de ses points, obstacles et points e contrôle. De plus cette classe s’occupe aussi de la mise à jour du score.
* *Control.java*: à laquelle on peut ajouter de nouvelles interactions avec le clavier.
* Si des modifications veulent être apportés à l’affichage toutes les classes du package *vue* peuvent être utiles.

Les autres classes sont soit des Threads, soit la classe *Main.java* dans laquelle se trouve la méthode *main* du projet.

Si des modifications veulent être apportées aux constantes du code : pour ce qui est de l’affichage le rôle des différentes constantes de chaque classe est clair ; pour ce qui est des modifications relatives à l’état de la partie (temps, vitesse, obstacles…), voici les constantes et les attributs :

* *Saut* de la classe *Control.java* est la constante représentant la valeur du déplacement effectué par la voiture.
* *VITESSE\_MAX* est l’attribut de la classe *Etat.java* représente la borne max de la vitesse.
* *AVANCE\_MIN* et *AVANCE\_MAX* sont des attributs de la classe *Etat.java* représentant les bornes max et min de la vitesse de défilement de l’écran.
* Les valeurs initiales des attributs *vitesse* et *avance* de la classe *Route.java* peuvent aussi être modifiées dans le constructeur.
* *INCR* de la classe *Route.java* est la constante contenant la valeur qui incrémente le score à chaque fois que la méthode *setScore* de la même classe est appelée.
* Pour le temps il y a les attributs de la classe *Etat : temps*, dont on peut changer la valeur avec lequel on l’initialise dans le constructeur, ce qui revient à changer le temps dont le joueur a sa disposition au début de la partie ; et *add*, qui incrémente le temps à chaque point de contrôle, et dont on peut modifier son initialisation dans le constructeur et sa valeur minimale ou sa valeur de décrémentation dans la méthode *addTemps*.
* Pour le temps on peut aussi changer les attributs de la classe *Route*: *add* et *compteur*. Qui tous les deux sont utilisés dans la méthode *PDCFranchit* pour incrémenter et initialiser la distance entre deux points de contrôle.
* Dans la classe *Etat* on pourrait aussi changer l’initialisation des attributs *avance* et *vitesse* dans le constructeur.
* Pour ce qui de la fréquence d’apparition des obstacles celle-ci est contrôlée par la méthode *ajouteObstacle* de la classe *Route*.

Les fonctionnalités qu’il reste à implémenter sont des fonctionnalités qui servent à rendre le jeu plus divertissant et cohérent esthétiquement. Pour le divertissement la fonctionnalité que nous considérons plus adaptée à notre jeu est l’ajout d’un adversaire. Le rôle de ce dernier ne devrait pas être uniquement d’incrémenter le score du joueur mais de créer un réel défi. En effet au vu de la vitesse avec laquelle le score augmente et au vu de la présence d’obstacles mobiles, il faudrait ajouter un adversaire qui apparaisse aléatoirement lors du défilement de l’écran et qui puisse avancer à une vitesse constante (grâce à un Thread), ainsi que éviter les obstacles.

Du point de vue esthétique la fonctionnalité que nous considérons prioritaire est l’implémentation de la profondeur pour laquelle nous n’avons pas eu l’occasion de réfléchir à comment l’implémenter sans donner un résultat bancal.

# IX – Conclusion et perspectives

Ce projet nous a avant tout fait comprendre à quel point attribuer aux différentes tâches une classe, même si elle est très spécifique, rend le tout plus lisible et simple à modifier. Pour l’implémentation des fonctionnalités de base nous n’avons pas rencontrés de gros problèmes, ce qui nous a donné la possibilité, lors des premières semaines, de faire en sorte que leur implémentation soit de plus en plus optimale. Cette recherche d’une meilleure solution nous a amenés à voir à quel point il est important de faire communiquer les classes le plus possibles entre elles en utilisant leurs variables et attributs de classe. Le manque de soin apporté à cet aspect lors des premières semaines nous a amenés à devoir consacrer beaucoup de temps pour y remédier. Une autre grosse difficulté a été le mouvement des obstacles pour lequel même à ce jour nous n’avons pas réussi à résoudre l’erreur qui se déclenche parfois lors d’une partie due à un « Index out of range »; nous trouvons que le mouvement des obstacles améliore grandement le divertissement du joueur mais au vu du problème nous avons décidé d’ajouter à l’écran d’accueil un bouton « Lancer la partie sans le mouvement d’obstacles » qui donne la possibilité au joueur de lancer une partie sans que cette erreur apparaisse. Une autre erreur qui apparaît très rarement est la disparition de la partie inférieure de la route. Même si le mouvement des obstacles présente ces problèmes nous sommes très satisfaits de notre écran de fin qui mémorise les meilleurs scores. Grâce l’implémentation de cette fonctionnalité complémentaire nous avons découvert un moyen pour faire communiquer deux parties différentes par l’intermédiaire d’un fichier texte.