**Corrigé – Parc de voitures**

**Diagramme des classes**

**Date**

- jour : entier dans [1…31]

- mois : entier dans [1…12]

- annee : entier positif

+ constructeur Date(j,m,a : entier)

+ jour() -> entier dans [1…31]

+ mois(IN entier dans [1…12])

+ annee(IN entier positif)

+ setDate(j,m,a : entier)

+ calculerAge(date\_du\_jour : Date) -> entier

- convertirEnJour() -> entier

**RVB**

+ rouge : entier dans [0…255]

+ vert : entier dans [0…255]

+ bleu : entier dans [0…255]

+ ConstructeurRVB(r,g,b : entier[0..255])

+ setRandom()

…

**Conducteur**

- nom : chaine de caractères

- prenom : chaine de caractères

- dateNaissance : Date

+ getNom() -> chaine de caractères

+ setNom(IN chaine de caractères)

+ getPrenom () -> chaine de caractères

+ setPrenom (IN chaine de caractères)

+ getDateNaissance() -> Date

+ setDateNaissance(IN Date)

**Voiture**

- marque : chaine de caractères (on peut mieux faire)

- modele : chaine de caractères (on peut mieux faire)

- date\_circulation : Date

- kilometrage : réel

- couleur : RVB

// plusieurs modélisations possibles pour les conducteurs dont

- conducteursPresents : TableauDynamique de liens sur Conducteur

- conducteursPasses : TableauDynamique de liens sur Conducteur

// mais aussi : 1 tab avec int/Date limite ; 1 tableau 2D ; 1 tab

// de couples <Conducteur,bool> ; etc.

+ getMarque () -> chaine de caractères

+ setMarque (IN chaine de caractères)

+ getModele () -> chaine de caractères

+ setModele (IN chaine de caractères)

+ getDateCirculation () -> Date

+ setDateCirculation (IN Date)

+ getKilometre () -> reel

+ setKilometre (IN reel)

+ getCouleur () -> RVB

+ setCouleur (IN RVB)

+ getCondPresent (IN entier) -> lien sur Conducteur

+ getCondPasse (IN entier) -> lien sur Conducteur

+ getAge() -> entier positif

+ operateur < (IN Voiture) -> booléen

**TableauDynamique**

- tab : tableau de liens

- taille\_utilisee : entier positif

- capacite : entier positif

+ ajouterElement, vider, operateur [ ], supprimerElement etc.

**ParcVoitures**

**-** voitures : TableauDynamique de liens sur Voiture+ ajouterVoiture(IN Voiture)

+ supprimerVoiture(IN entier)

+ recherchePlusVeille() -> Voiture

+ recherchePlusKilometre() -> Voiture

+ calculMoyenneAge() -> entier

- trierVoituresParAge()

- getVoiture(IN entier) -> lien sur Voiture

**Corrigé – Médiathèque**

**Liste des classes**

**Emprunt**

- num\_emprunt : entier

- num\_media : entier

- num\_personne : entier

- date\_debut : Date

- date\_fin : Date

+ getNumEmprunt () -> entier

+ setNumEmprunt (IN entier)

+ getNumMedia () -> entier

+ setNumMedia (IN entier)

+ getNumPersonne () -> entier

+ setNumPersonne (IN entier)

+ getDateDebut () -> Date

+ setDateDebut (IN Date)

+ getDateFin () -> Date

+ setDateFin (IN Date)

**Date**

- jour : entier dans [1…31]

- mois : entier dans [1…12]

- annee : entier

+ getJour () -> entier

+ setJour (IN entier)

+ getMois () -> entier

+ setMois (IN entier)

+ getAnnee () -> entier

+ setAnnee (IN entier)

+ getChaine () -> chaine de caractères

**Media**

-num\_media : entier

- titre : chaine de caractères

- auteur : chaine de caractères

- type : entier dans {LIVRE, CD, DVD, VHS}

+ getNumMedia() -> entier

+ setNumMedia (IN entier)

+ getTitre () -> chaine de caractères

+ setTitre (IN chaine de caractères)

+ getAuteur () -> chaine de caractères

+ setAuteur (IN chaine de caractères)

+ getType () -> entier

+ setType (IN entier)

**ListeMedias**

- tab\_Medias : tableau de Media

- nb\_Medias : entier

+ viderListeMedias()

+ getNbMedias() -> entier

+ getMedia (IN entier) -> Media

+ ajouterMedia (IN Media)

+ supprimerMedia(IN entier)

**ListePersonnes**

- tab\_Personnes : tableau de Personne

- nb\_Personnes : entier

+ viderListePersonnes()

+ getNbPersonnes() -> entier

+ getPersonne(IN entier) -> Personne

+ ajouterPersonne(IN Personne)

+ supprimerPersonne(IN entier)

**Personne**

- num\_personne : entier

- nom : chaine de caractères

- prenom : chaine de caractères

- adresse : chaine de caractères

- dateNaissance : Date

+ getNumPersonne() -> entier

+ setNumPersonne (IN entier)

+ getNom () -> chaine de caractères

+ setNom (IN chaine de caractères)

+ getPrenom () -> chaine de caractères

+ setPrenom (IN chaine de caractères)

+ getAdresse () -> chaine de caractères

+ setAdresse (IN chaine de caractères)

+ getNaissance () -> Date

+ setNaissance (IN Date)

**ListeEmprunts**

- tab\_emprunts : tableau d’Emprunt

- nb\_emprunts : entier

+ viderListeEmprunts()

+ getNbEmprunts() -> entier

+ getEmprunt(IN entier) -> Emprunt

+ ajouterEmprunt(IN Emprunt)

+ supprimerEmprunt (IN entier)

**Diagramme des dépendances**

Emprunt

Personne

Date

Media

ListeMedias

ListePersonnes

ListeEmprunts

Classe principale (ex. IHM)

**Corrigé - Pacman, éléments de réponse pour le cahier des charges**

# Présentation des acteurs

La société InfogamesProf est une Société Anonyme au capital de 1’000’000 d'euros. Son activité principale est l'édition de jeu vidéo sur PC. blahblah...

La société UnivGamesEtu est une start-up issue de l'université Claude Bernard Lyon 1. Elle est composée de 4 développeurs à plein temps. Son activité principale est le développement de produits informatiques pour des grands groupes. Son expertise est essentiellement centrée sur le C/C++ et le développement de listes chaînées et de tableau dynamique. blahblah ...

Dans ce contexte, la société InfogamesProf commande le produit « Pacman en folie » à la société UnivGamesEtu. Le présent cahier des charges est composé :

* d’une description détaillée du produit
* d’une prévision détaillée du déroulement du développement
* d’un diagramme de Gantt
* d’un diagramme des modules

L'ensemble de ces documents sera maintenu pendant toute la durée de développement du produit.

# Description du produit

### Principe et règles du jeu

Le jeu commence en cliquant sur l'écran de jeu. Le but du jeu est de collecter tous les points dans chaque niveau. Pendant ce temps on est suivi par plusieurs fantômes qui ne doivent pas nous toucher.

Pacman - son pion - est déplacé grâce aux touches ‘flèche’. Partout où il passe, il mange les points jaunes. Lorsque tous les points ont été mangés, le niveau est terminé et on passe au suivant. Pacman se transforme en super-pacman en mangeant les pastilles blanches. Super-pacman peut manger les fantômes. Super-pacman redevient pacman après N secondes. Les fantômes ont un déplacement automatique en direction de pacman pour le manger ou alors en direction opposé à super-pacman pour ne pas se faire manger.

Le jeu se déroule avec une musique et des bruitages en fonction de qui mange qui.

Fin de la partie : le jeu se termine lorsque l'on a perdu ses trois vies.

|  |  |
| --- | --- |
| Détail de l'interface et des niveaux du jeu Ci-contre un exemple du niveau 1    Croquis des niveaux (au stylo par exemple) ... | Pac-man.png (224×288) |

Description de la gestion des scores

Descriptions des autres fonctionnalités ...

# Contraintes

- Le jeu sera développé en C/C++ sous Linux

- Les librairies utilisées seront SDL2 et une librairie texte pour une version alpha

- Le code respectera le standard suivant : code indenté, variable ayant du sens, etc.

- Le code sera géré et archivé par Mercurial

- La documentation du code sera produite par Doxygen

- Un diagramme des modules permettra d'avoir une vision de haut niveau de l'implantation

- L'équipe de développement utilisera les outils de debug et de profiling : gdb et valgrind

- Le code sera fourni à la société InfogamesProf

# Déroulement du projet

### Tâche 0 : rédiger le cahier des charges

Membres impliqués : tous

Durée : 2 semaines

### Tâche 1 : définir le diagramme des modules

Membres impliqués : tous

Durée : 1 semaine

### Tâche 2 : développement d'un 1er prototype en mode texte

Durée : 3 semaines

**Tâche 2.1** : écriture et test du module Pacman (Pacman.h/.cpp)

Membres impliqués : Bob Lecodeur

Un pacman est défini par une position, un état, un score, blahblah

Le pacman peut se déplacer vers la gauche, la droite etc. blahblah

**Tâche 2.2** : écriture et test du module Terrain (Terrain.h/.cpp)

Membres impliqués : Pierre Lerouleur et Joe Lefort

Ce module pourra charger un terrain depuis un fichier. Le format d'un fichier de données respectera la syntaxe suivante : blahblah

**Tâche 2.3** : écriture et test du module Fantôme (Fantome.h/.cpp)

Membres impliqués : Bob Lecodeur et Pierre Lerouleur

Définition des classes pour un Fantome: blahblah

**Tâche 2.4** : écriture et test du module Jeu (Jeu.h/.cpp)

Membres impliqués : blahblah

Ce module propose toutes les fonctions pour gérer une étape du jeu :

- reçoit en entrée ce qu'un utilisateur a tapé au clavier

=> Une structure sera définie à cet effet

Déplace le pacman en utilisant le module Pacman et Terrain

- déplacement d'un fantôme en utilisant le module Fantôme et Terrain

- mise à jour du score

- test de fin de niveau

Attention : ce module ne fait aucun affichage. Il doit pouvoir servir à la version texte comme à la version graphique.

**Tâche 2.5** : écriture du module JeuModeTexte (JeuModeTexte.h/.cpp)

Membres impliqués : blahblah

Récupère les données de Terrain, Pacman et Fantôme et les affiche au format texte.

blahblah

**Tâche 2.6** : mise en commun des modules et tests. blahblah

### Tâche 3 : développement d'un 2e prototype en mode graphique (SDL2)

Durée : 4 semaines

**Tâche 3.1** : exploration et compréhension de SDL2

blahblah

**Tâche 3.2** : Affichage de sprites et tests de performance

blahblah

**Tâche 3.3** : Développement d'une boucle de jeu en SDL2 dans le module JeuModeGraphique (JeuModeGraphique.h/.cpp) et intégration au reste du jeu

blahblah

**Tâche 3.4** : Test et debug

blahblah

### Tâche 4 : développement d'un 3e prototype en mode graphique avec la musique et gestion des scores

blahblah

### Tâche 5 : développement d'un 4e prototype avec ajout d'un mode multi-joueurs

blahblah

### Tâche 6 : développement d'un 5e prototype multi-joueurs en réseau

blahblah

# Diagramme de Gantt

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Semaine 1 | Semaine 2 | Semaine 3 | Semaine 4 | Semaine 5 | Semaine 6 | Semaine 7 |
| Tâche 0 | X | X |  |  |  |  |  |
| Tâche 1 |  | X |  |  |  |  |  |
| Tâche 2.1 |  | X | X |  |  |  |  |
| Tâche 2.2 |  | X | X |  |  |  |  |
| Tâche 2.3 |  | X | X |  |  |  |  |
| Tâche 2.4 |  |  | X | X |  |  |  |
| Tâche 2.5 |  |  | X | X |  |  |  |
| Tâche 3.1 |  | X | X | X |  |  |  |
| etc. |  |  |  |  |  |  |  |

# Diagramme des classes

**Vecteur2D**

**+** x, y : entier

+ operator+(Vecteur2D ) -> Vecteur2D

+ static operator\*(r : reel, Vector2D) -> Vecteur2D

…

**Fantome**

**-** position : Vecteur2D

- direction : Vecteur2D

+ bougeAuto(IN Terrain)

+ versPacman (IN Terrain, IN Pacman)

+ constructeur/destructeur

**JeuModeGraphique**

- jeu : Jeu

+ affgrBoucleJeu()

...

**JeuModeTexte**

- jeu : Jeu

+ afftxtBoucleJeu()

...

**Jeu**

- Terrain, Pacman, tableau de Fantome

+ actionsAutomatiques()

+ actionClavier(IN caractère)

+ constructeur/destructeur

**Pacman**

- position : Vecteur2D

+ deplacer(IN Terrain, IN entier)

+ constructeur/destructeur

**Terrain**

- dimx, dimy : entier

- ter : tableau 2D de caractères

+ chargerTerrain(IN chaine de caractères)

+ sauverTerrain(IN chaine de caractères)

+ estPositionValide(IN Vecteur2D) –> booléen

+ mangePastille(IN Vecteur2D)

+ constructeur/destructeur