

Projet JAVA

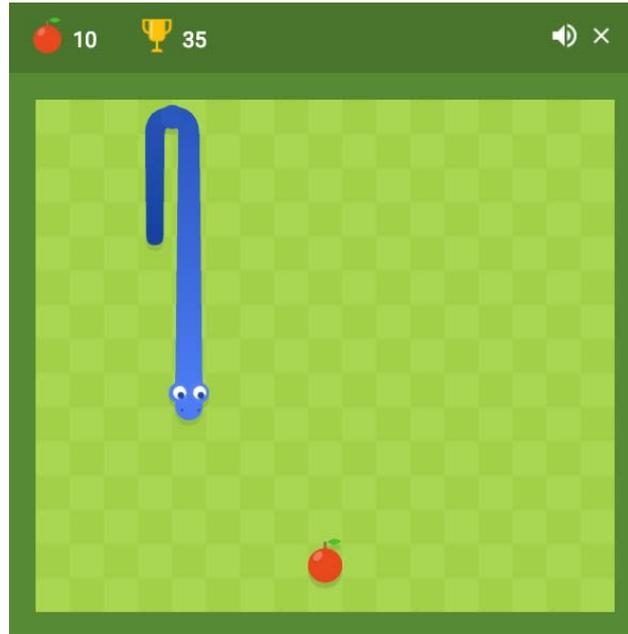
Snake

Sous la direction de:
M. Aomar OSMANI.

MEMBRE DU GROUPE :

Toine VINTEL.
Léo TORRADO.
Yacine ALLAOUI.
Francesco PRINCE.

Snake



Présentation du jeu

- Première version de Snake apparue en 1976 sous le nom de “Blockade”
- Un ans plus tard, Atari développe deux autres versions du jeu
- Devient victime de plagiat et perd en popularité
- Regain de popularité en 1998 car intégré sur téléphone Nokia

Règle du jeu

- Le joueur déplace un serpent dans un environnement 2D
- Il doit déplacer le serpent sur les pommes pour augmenter son score
- A chaque pomme mangée, le serpent grandit d'une case
- Si le serpent rentre en collision avec un bord de l'écran ou lui-même, la partie est terminée
- Le but du jeu est d'atteindre le score le plus élevé

Architecture MVC

Le fonctionnement du jeu est réparti entre 3 modules :

- Le Modèle : contient toute les données correspondant aux entités
- la Vue : représente les données du modèles à l'utilisateur
- le Contrôleur : récupère les actions effectuées sur la vue et met à jour le modèle

Diagramme

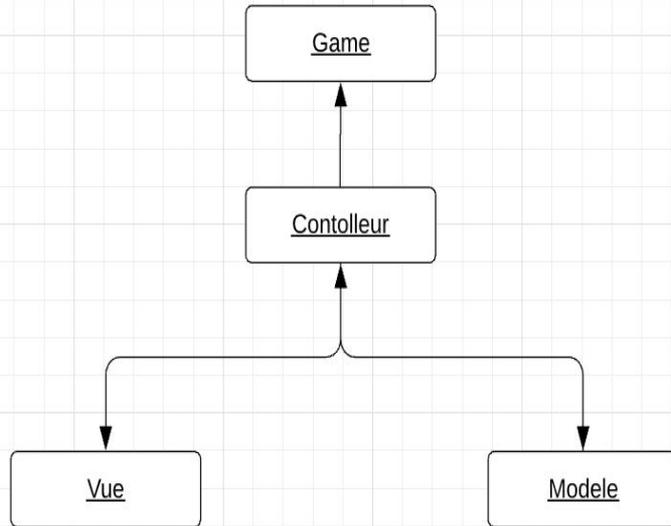
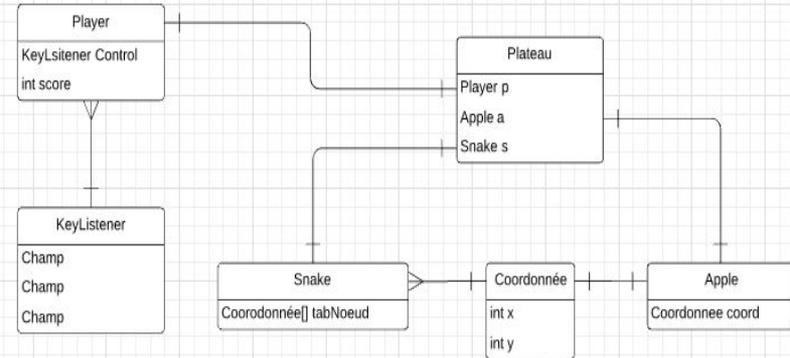
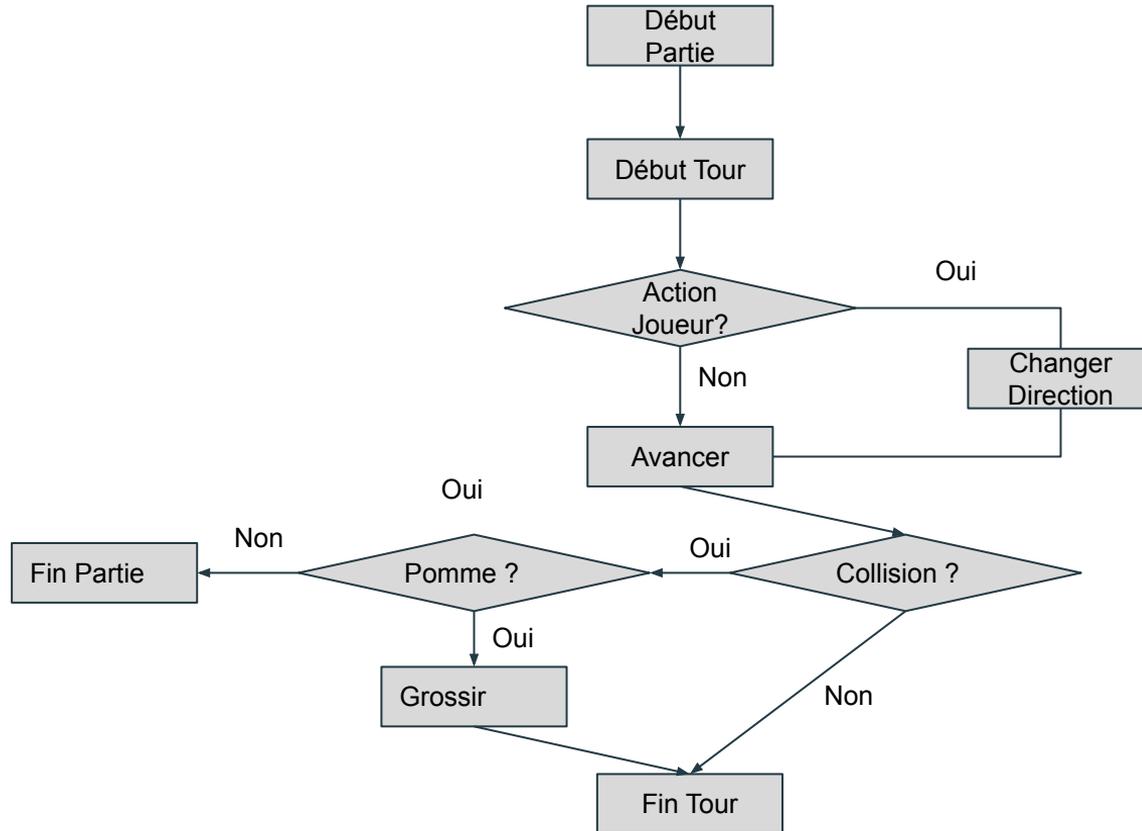


Diagramme de classe

Toine VINTEL | May 23, 2021



Fonctionnement Partie



Décomposition du projet

Nous avons défini plusieurs classes pour la construction de notre projet :

- Les Coordonnées
- Le Game
- Le Plateau
- La Pomme
- le Serpent

Autres idées et Variantes de difficulté:

- variation de la vitesse du serpent.
- augmentation du nombre de pommes qui apparaissent dans le parcours.
- apparition d'obstacles aléatoires après que le serpent a mangé un certain nombre de pommes.

Fin Présentation

Merci de votre attention !