

Rapport de Projet – Cyberfight

Présentation de l'équipe

Notre équipe est composée de 3 membres :

- Adchayan JEYAKUMAR
- Rémi SATHTHIRIYAN
- Achille THERIN

Depuis l'annonce du projet, nous avons été tous les trois tout de suite très ambitieux et motivés. Ce qui a fait que nous étions une équipe soudée avec une implication égale dans le développement du jeu. La répartition des tâches a été claire dès le départ, et chaque membre s'est pleinement investi dans le projet.

Sujet du projet

Le jeu Cyberfight est un jeu de combat issu du projet CY-Fighters. Chaque joueur choisit 3 personnages parmi 10, que nous avons entièrement conçus nous-mêmes. Chaque personnage possède des statistiques préalablement définis et des techniques spéciales provoquant des effets de combat temporaires.

Les combats se déroulent en tour par tour, avec un affichage simplifié : les points de vie sont représentés à l'aide de cœurs. Il est possible de jouer contre un autre joueur ou contre une IA de différents niveaux de difficulté.

Organisation de l'équipe

Pour faciliter la collaboration, nous avons mis en place, dès le premier jour, un serveur Discord spécialement dédié au projet. Nous avons organisé des réunions hebdomadaires tout au long des vacances, complétées par un travail quasi-quotidien entre les différentes réunions.

A la fin de chaque réunion, nous notions dans un canal spécialement dédié, les tâches que chaque a à accomplir durant la semaine. En dehors de ces moments, nous échangeons régulièrement et nous nous aidions mutuellement en cas de problème.

Répartition des tâches

Lors de la première semaine, Adchayan s'est concentré sur le fonctionnement du programme : gestion des tours de jeu, des attaques, du tri des personnages par vitesse, et de l'enchaînement des phases de combat. Pendant ce temps-là, Achille et Rémi ont travaillé à la création des 10 personnages, avec leurs caractéristiques, techniques spéciales.

Ensuite, Adchayan et Achille ont continué de travailler sur le fonctionnement du programme avec l'implémentation de l'IA et la création des fonctions de techniques spéciales tandis que Rémi a pris en charge l'affichage.

Problèmes rencontrés et solutions

Au début du développement, nous avons des idées ambitieuses. Par exemple, avec le personnage de Booga, nous avons imaginé qu'il puisse se régénérer automatiquement et bénéficier d'un boost dans presque toutes ses statistiques. Cependant, nous avons constaté que cela rendait le code trop complexe et long à développer. Nous avons donc décidé de simplifier certaines mécaniques tout en veillant à limiter les risques de bugs.

Nous avons également rencontré plusieurs problèmes techniques, certains étant plus contraignants que d'autres. Au début nous avons des problèmes liés à la gestion des personnages dans le jeu. En effet, nous avons du mal à récupérer les données des personnages et les utiliser dans le programme. Grâce à différentes recherches sur Internet, nous avons réussi à avoir une bonne fonction pour récupérer les personnages et nous avons mis en place des tableaux dans lequel nous stockons les données de chaque personnage.