Joseph Lemire

Nicholas Bourré

Projet de Session

Traitement d’Images

5 novembre 2019

Side Runner

# 

# Références

Je n’ai pas vraiment utiliser de reference pour mon projet, je suis principalement aller vers ce qui me semblait intuitif. Les quelques recherches que j’ai fait, c’est pour savoir comment utiliser des fonctions de bases et comment faire des designs pattern. La seule référence que j’ai est une que je n’ai pas utilisé car j’ai changer de concepts très tôt dans le développement.

**Génération de Dungeon avec le Système-L**

<https://www.gamasutra.com/blogs/OsamaAlsalman/20180827/325319/Kastle_Dungeon_Generation_Using_LSystems.php>

**Design Patterns**

<https://www.gamasutra.com/blogs/OsamaAlsalman/20180827/325319/Kastle_Dungeon_Generation_Using_LSystems.php>

# Outils

**Forces**

J’ai utiliser des forces pour mes particules ainsi que la gravité de mes personnages.

**Collision**

J’ai codé les collisions de mes personnage à bras.

**Tuiles**

Pour mon monde, j’ai utiliser un système de tuiles. Je l’ai codé à bras.

**Particules**

Mon personnage a un lance-flamme qui tire des particules de feu. Ceux-ci ne servent à rien mais sont présentent.

**Animation Sprite Sheet**

Mon hero a une animation de course avec chaque image tirée d’un spritesheet.

**Système-L + Génération Procédurale**

Je génère mon monde avec une string, chaque caractère représentant une utilité différente dans la génération. Les lettres démarque le type de chunk. Les chiffres sont mes biomes (qui fonctionnent mais ne sont pas implémenter) et les crochets sont les débuts et les fins des biomes. La string est généré aléatoirement et donc le monde est différent pour chaque partie.

**Caméra?**

Mon monde est constamment en mouvement avec mon personnage qui peut se déplacer à l'intérieur du monde visible par la caméra.

# Commentaires

Originalement, je comptais développer un dungeon crawler vu du haut. Je savais déjà quel algorithmes je voulais utiliser et le dungeon crawler me semblait un bon choix. Toutefois, après avoir gosser avec mon générateur de dungeon utilisant le système-L pendant quelques heures, je me suis rendu compte que c'était trop compliqué avec tout les règles de consistances (s’arranger pour que les corridors se joignent). J’ai donc changer pour un monde linéaire et donc, un sidescroller. Ce changement c’est passer au début et n’a pas changer les algorithmes que j’allais utiliser alors c'était un changement assez mineur.