

Rapport 1ere séance Post Faisabilité

Projet CMI EEA : Démineur
Langage employé : C++ fonction SDL
Support de codage : Sublime Text
Support de cours : OpenClassroom

Étudiants :
- Leraille Jami
- Abarnou Zoé
- Chevrolier Mehat Angely
- Peninon Herbaut David

Date : 22/02/2019

I – Documents et sites

Nous avons étudié lors des séances précédentes les possibilités de créer un Démineur. Nous étions confrontés à un choix : soit faire le jeu sur le compilateur, soit programmer une fenêtre de jeu. Le but de notre séance a donc été dédié à la création d'une fenêtre indépendante de jeu avec la création d'interactions entre les clics d'une souris et notre fenêtre.

Les sites utilisés sont GitHub pour échanger les données (Programme CPP, Templates du jeu, sites intéressants) ainsi qu'OpenClassroom pour apprendre à utiliser la bibliothèque SDL.

II – Bilan programmation

Nous avons réussi à coder une page interactive de 1000px*1500px sans pour le moment de but à accomplir. Nous avons passé une partie de la séance à l'étude des cases : Comment faire disparaître une case, mettre un drapeau, comment faire une pose aléatoire de bombe (Codé avec rand(NULL)) etc.... Dernière amélioration : le bouton Echap ferme la fenêtre.

L'autre partie de cette séance était liée à la création de templates (grille de fond, bombes, reset, drapeau, chiffres) que nous intégrerons au format d'image BMP à notre code.

III – Objectif prochaine séance

Intégrer nos templates à notre fenêtre, programmer une grille (aléatoire) à dimension fixe (16*16) et commencer les interactions de jeu. A savoir, pose d'un drapeau, fin de jeu en cas de clic sur une bombe, création d'un compteur pour identifier les bombes adjacentes à une case vide...