Jean-Raphael Auclair-Soucy  
Groupe: 0001

**Travail pratique #3**

Travail présenté à Monsieur Pierre Poulin

Programmation de jeux vidéo II  
420-V21-SF

Département des techniques d’intégration multimédia  
Programme des techniques de l’informatique – programmation de jeux vidéo  
Cégep de Sainte-Foy  
2016-05-26

**Table des matières**

[1 Notes concernant la remise 1](#_Toc460492400)

[2 Grille d’auto-évaluation du travail 1](#_Toc460492401)

# Notes concernant la remise

Détaillez dans le tableau suivant les comportements de vos trois types d’ennemis :

|  |  |
| --- | --- |
| **Types** | **Descriptions du comportement** |
| Étoile | Une étoile apparait avec un angle aléatoire, et avance toujours dans cette direction jusqu’à ce qu’elle rebondisse sur un mur (l’angle devient ensuite l’angle de réflexion).  Quand une étoile meurt elle créer deux ennemis de type Triangle. |
| Carré | Un carré sait toujours l’angle qu’il doit suivre pour foncer sur le personnage du joueur. Connaissant cet angle on rajoutera premièrement un certain montant à son Angle, et quand il atteindra une certaine borne relative à l’angle entre le carré et le joueur (sois, car le carré a rajouté assez d’angles, sois, car le joueur a bougé), il inversera son fonctionnement (il commencera à enlever des montants de son angle plutôt que d'en rajouter). Il répétera ces étapes à répétition pour créer un motif de « S » en se déplaçant constamment vers le héros. Quand le carré est assez proche du joueur, il tirera un petit projectile lent au mi-point entre sa direction de mouvement et la direction du joueur.  Un carré crée deux ennemis de type triangle quand il meurt. |
| Triangle | Un triangle a une durée de vie limitée. Il tournera en rond en ralentissant et réduisant son angle de mouvement jusqu’au mi-point de sa durée de vie. Ensuite, il accélèrera en agrandissant son angle de mouvement. À la toute fin de sa vie, le triangle tournera très rapidement en petit rond avant « d’exploser », et ensuite un projectile sera tiré dans la direction du héros. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Fonctionnalités Supplémentaires et Notes** | |
| Particules | Particles have been added, and have very specific behavior. |
| Support Manettes | Game only functions with a controller (tested with an Xbox 360 controller and an Xbox one controller. Both seem to work). |
| “Animation” enemy spawning | Enemies slowly become bigger, brighter and faster as they spawn. |
| View | The game has a moveable “view” camera. |
| Bomb | Bombs don’t guarantee full board wipe. |
| Movement speed | The Hero’s movement speed is controlled by the inclination of the left joystick. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Bogues Connues** | |
| Crash | Si une manette n’est pas branchée, le jeu cessera de fonctionner après un certain lapse de temps (entre 1 et 20 secondes). |
| Drop de performance | La première fois que le jeu est exécuté après avoir ouvert Visual Studio, le jeu est très lent et ne sera pas jouable. Fermer le jeu et le ré-exécuter arrange ce problème. |
| Hero Corner Movement | The stars continue moving when the hero moves in a corner. |

# 

# Grille d’auto-évaluation du travail

Complétez la grille d’auto-évaluation ci-jointe.

Vous devez **inscrire une note** partielle pour **chaque élément** figurant dans la grille.

Vous devez aussi **écrire un bref commentaire** expliquant pourquoi vous pensez mériter la note en question.

**Si vous ne mettez pas de commentaire, cela sera considéré comme si vous n’avez pas rempli correctement l’item de la grille.**

