

Le Mans Université
Licence informatique 2^e année
Module 174UP02 – Rapport de projet
Dig & Rush

Matthieu BOULANGER
Ania GAROUI
Yohan HARISON
Jacques-Gérard MPONDO TOUTOU

15 avril 2024

[Lien vers le dépôt du projet](#)

Table des matières

1	Introduction	3
2	Organisation	4
2.1	Sous-partie 1	4
2.2	Sous-partie 2	4
3	Conception	4
3.1	Sous-partie 1	4
3.2	Sous-partie 2	4
4	Développement	4
4.1	Architecture	4
4.2	Outils utilisés	5
5	Conclusion	5
A	Lexique	6
B	Tests unitaires	6
C	Exemple de débogage	6

1 Introduction

Cette introduction présentera le sujet qui sera traité et le travail avec une présentation du plan adopté

Ce document présente un projet de jeu XXX réalisé dans le cadre de la formation de L2 informatique de l'université du Mans pendant la d-période de janvier à avril 2024. Ce projet a été développé en langage C avec la librairie SDL. Ce jeu fait ceci cela...

Nous présenterons dans une première partie notre jeu, des scénarios d'utilisation et les principales fonctionnalités puis dans une deuxième partie la gestion du projet ensuite dans une troisième partie les éléments principaux de conception (algorithmes, structures de données, ...) ensuite nous présenterons l'architecture de notre application (structuration du code en fichiers) enfin nous montrerons les principaux résultats. Enfin nous présenterons en conclusion les points forts et les limites de notre travail, les écarts entre la planification prévisionnelle et le déroulement réel de notre projet et les leçons tirées de cette expérience. En annexe nous présenterons un exemple de débogage et des tests (jeux d'essai et cas de test d'un exemple au moins - le fichier .c étant dans le git dans un répertoire dédié « test »)...

2 Organisation

2.1 Sous-partie 1

2.2 Sous-partie 2

3 Conception

3.1 Sous-partie 1

3.2 Sous-partie 2

4 Développement

4.1 Architecture

<code>main.c</code>	point d'entrée du programme
<code>ressources.c</code>	fonctions et structures de chargement des fichiers de ressources
<code>tour.c</code>	cœur du jeu avec notamment la boucle principale
<code>entite.c</code>	structure utilisée pour tout objet devant être affiché, déplacé et animé
<code>entite_obstacle.c</code>	spécialisation des entités qui agissent comme obstacles
<code>entite_destructible.c</code>	spécialisation des entités qui peuvent être détruites
<code>entite_pnj.c</code>	spécialisation des entités représentant un personnage non joueur
<code>entite_perso.c</code>	spécialisation des entités représentant le personnage du joueur
<code>texte.c</code>	API ^A pour simplifier la gestion des textes
<code>nuit.c</code>	structure et fonctions implémentant une transition jour/nuit

TABLE 1 – Rôle des différents modules

4.2 Outils utilisés

5 Conclusion

A Lexique

PNJ	Personnage Non Joueur
API	<i>Application Programming Interface</i> , ensemble de classes et fonctions servant d'interface vers un service

TABLE 2 – Définitions des termes techniques employés dans le document

B Tests unitaires

C Exemple de débogage