



BILAN PROFESSIONNEL

Arthur Decaen - 16/05/2022

Depuis septembre 2020, j'ai eu l'opportunité d'intégrer l'école Epitech dans l'optique d'obtenir un master autour des nouvelles technologies. Tout le principe de l'école est de nous faire travailler sur de nombreux projets, que ce soit seul ou en groupe. Actuellement en deuxième année, c'est un projet nommé "**Indie Studio**" que je vais m'appliquer à décortiquer dans ce document.

Caractéristiques du projet

L'indie studio, donc, est un projet de C++ visant à nous faire recréer le célèbre jeu Bomberman. Pour ce qui est des détails, nous sommes un groupe de 6 personnes et nous avons 5 semaines pour créer le meilleur jeu possible.

Petit rappel : un Bomberman est un jeu entre un et quatre joueurs. Ces derniers sont enfermés dans une arène remplie de blocs plus ou moins solides qu'ils peuvent détruire avec des bombes pour obtenir des objets les rendant plus forts. Le but ? Faire exploser vos adversaires avant la fin de la partie !

Cependant, il y a quelques spécificités à notre projet :

- Le projet doit être développé (comme dit plus tôt) en C++.
- Il doit utiliser la librairie graphique Raylib pour gérer l'affichage, les commandes, le son...
- Les graphismes, justement, doivent être en 3D.
- Le jeu doit être jouable jusqu'à 4 personnes en simultanée.
- Les joueurs absents peuvent être remplacés par des IA.

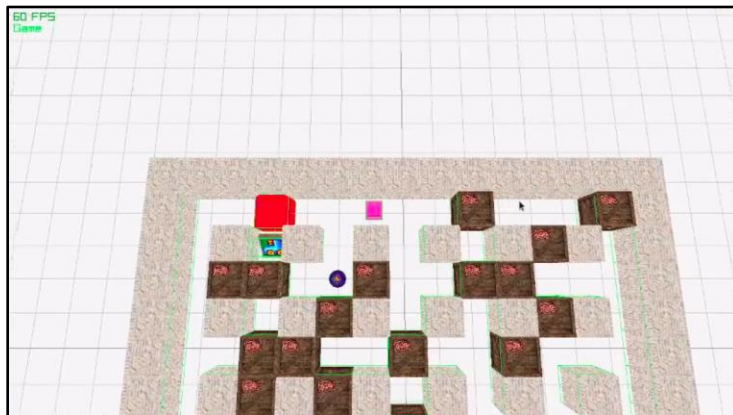
Organisation et répartition des tâches

Avec 6 personnes, c'est tout de suite plus compliqué de s'organiser (surtout quand on a l'habitude des projets solo). Par chance, le projet ayant commencé alors que d'autres tout aussi imposants étaient encore en cours, j'ai pu partir seul à la conquête du moteur de jeu, faisant considérablement avancer le travail, n'ayant pas besoin de gérer le groupement de plusieurs fonctionnalités éparses.

Ce bilan sera donc consacré à cette partie du projet où j'ai pu travailler seul à l'avancement de ce dernier.

Bilan technique

Au moment où j'écris ces lignes, le projet a bien avancé. M'étant consacré pleinement au prototypage des mécaniques de jeu et à l'architecture du moteur, il est aisé de faire tourner une première version d'un bomberman. Il faut quand même voir les choses en face : pour le moment, le jeu est assez moche, n'ayant rien fait au niveau des animations et du post processing.



Il n'y a pas vraiment eu de difficultés lors de la mise en place du moteur. L'avantage étant qu'il n'y avait rien de fait et donc tout à faire, la voie était libre pour expérimenter tout un tas de choses.

Le point le plus important de cette partie technique est sans doute la possibilité de pouvoir réutiliser le moteur créé pour ce projet, dans d'autres projets. Il a été conçu de manière assez flexible et pourra parvenir sans trop de problèmes à développer n'importe quel style de jeu.

Appréciation globale

Pour conclure ce bilan, je ne peux qu'être heureux du travail qui a été fait. Nous sommes dans les temps et le projet a beaucoup avancé. Même s'il n'est pas parfait dans son code et dans son visuel, il reste jouable, maintenable et réutilisable (n'est-ce pas l'essentiel ?).

Evidemment, il reste beaucoup de choses à faire pour considérer ce projet comme achevé. Il n'y a aucun son, pas de menu, les joueurs sont des cubes de couleur... Beaucoup de travail en perspective.

Il est venu le temps d'arrêter de jouer seul, de se regrouper, et d'avancer toujours plus loin.

Arthur Decaen - 16/05/2022