

Compte rendu de Dragon Ball Quest

Le jeu Dragon Ball Quest a été réalisé à titre de divertissement et d'apprentissage.

Celui-ci se joue seul et est assez simple à comprendre, vous incarnez le personnage de San Goku de la saga Dragon Ball Z, et vous allez devoir affronter et éliminer les ennemis de l'univers.

Pour cela, vous devrez vous déplacer sur votre adversaire et lui marcher complètement dessus afin de l'éliminer ! (Conseil : Toujours visez la tête)

Afin de gagner, il faut gagner tous les combats en un minimum de pas qui représenteront votre score.

Le jeu se joue à l'aide des touches Z, Q, S, D.

Ce jeu a été réalisé par des étudiants, soyez donc indulgent sur l'optimisation du code ainsi que sur l'exploitation de l'immense potentiel possible du jeu.

La réalisation s'est faite crescendo, c'est-à-dire que l'on est parti de rien, autant au niveau savoir, expérience et idée de jeu, jusqu'à progressivement arriver à quelque chose de potable en termes de divertissement tout en retenant certains principes et techniques en assembleur.

Un des exemples que je pourrais donner et que j'ai vraiment tenu à laisser visible dans le code est l'utilisation de certaines fonctions au début du programme (donc au lancement du projet) et l'utilisation de ces mêmes fonctions en milieu/fin du projet, on peut noter une nette amélioration de la compréhension du langage.

Nous avons rencontré de nombreux problèmes de mémoire et d'optimisation que nous avons dû faire face et donc trouvé une solution, mais sinon de manière générale, le code est assez simple à comprendre et a été détaillé si quelqu'un voudrait essayer de reprendre le jeu.

De nombreuses recherches et aides nous ont permis d'arriver à notre objectif (création de ce jeu), le temps de travail passé sur ce projet est d'environ 60 heures (de nombreuses nuits blanches...).