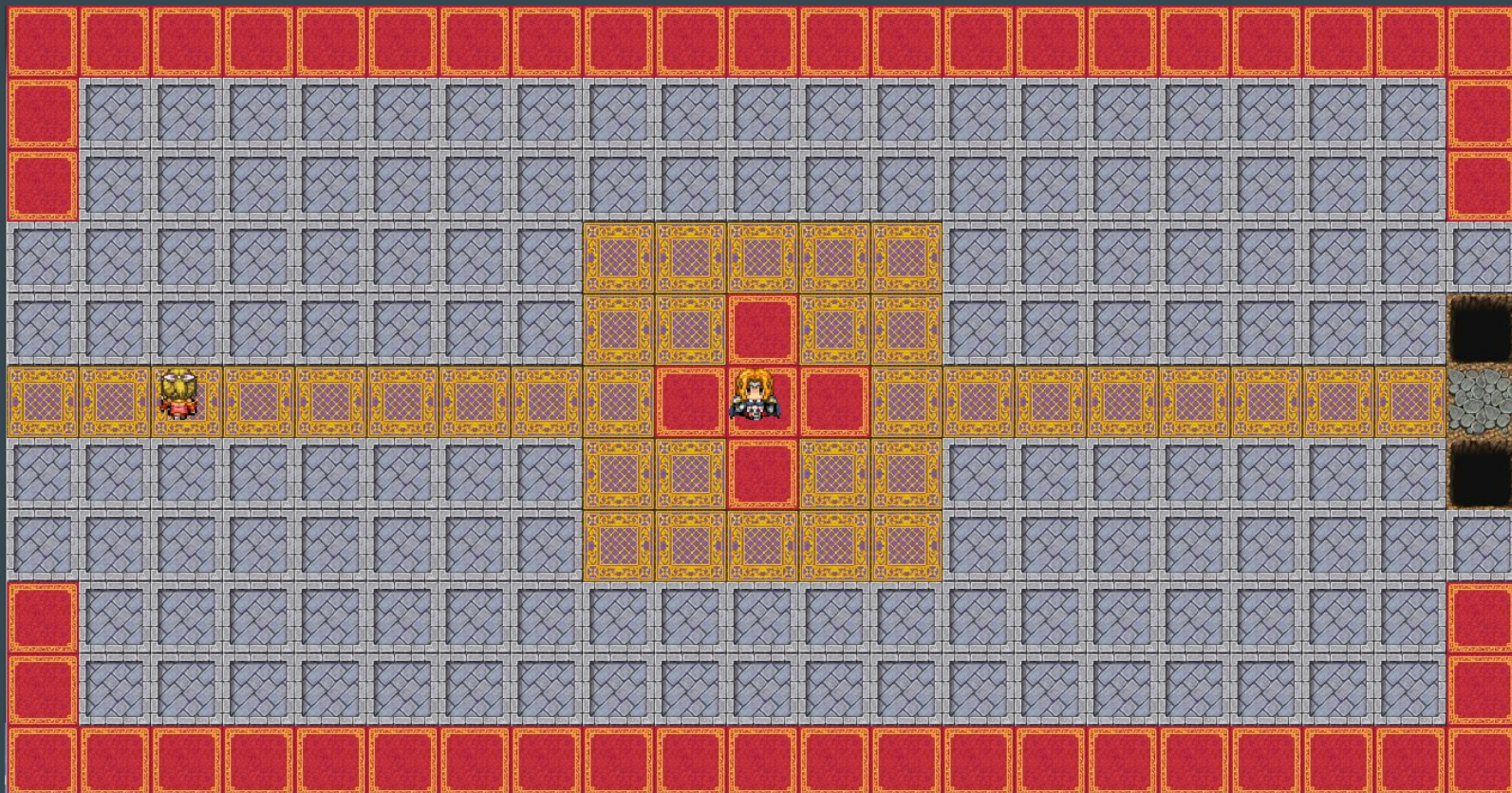


Zelfus

...

Valentin CHABRIER - Mathieu REGNARD

Présentation du projet

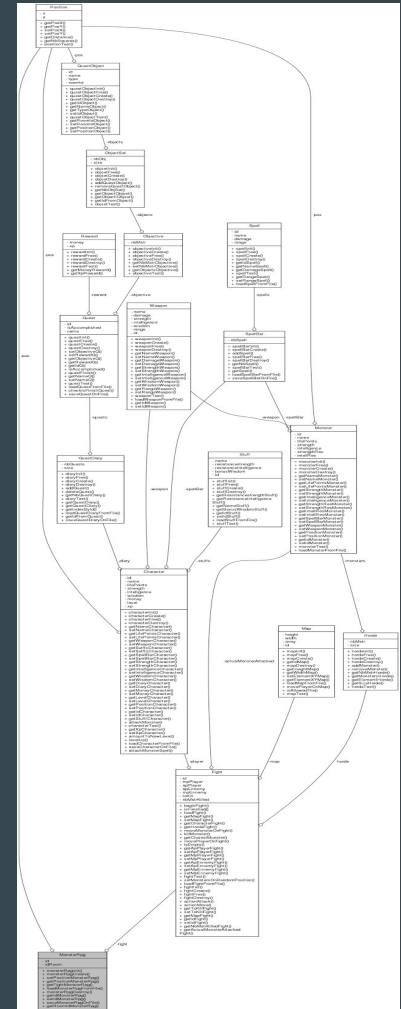
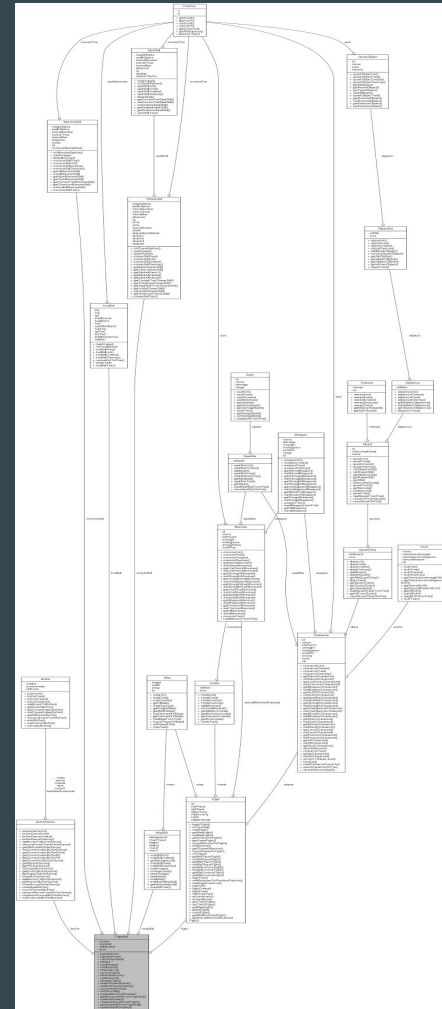


Présentation du projet

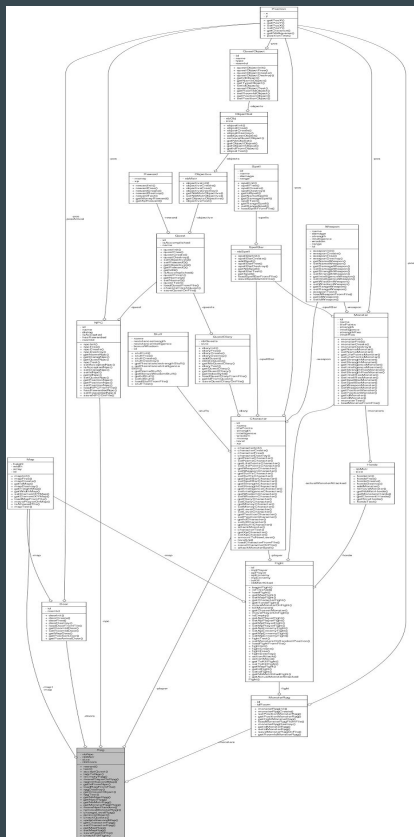


Diagrammes des modules

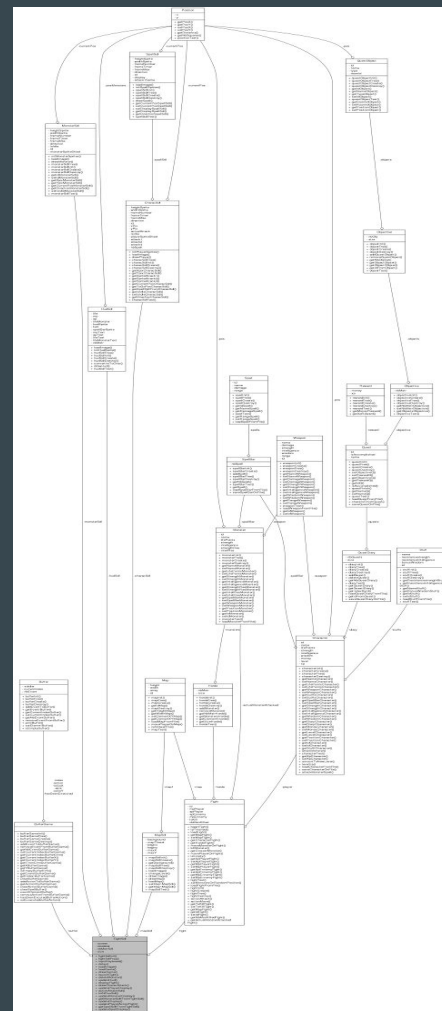
- Trop grand pour une seule vue
- Séparation des vues



Affichage indépendant



SDL



Module RPG

Fonctionnalités :

- Centre du jeu
- Lancement des combats
- Quêtes
- Évènements sur la carte
- etc...

RpgSdl

- screen
- renderer
- diarySdl
- nbMstr
- size
- nbNpc
- drawDiary

- + delay()
- + inputKeyboardRpg()
- + launchRpg()
- + updatePlayerDisplayRpg()
- + rpgSdlInit()
- + rpgSdlFree()
- + rpgSdlCreate()
- + drawRpg()
- + updatePlayerAction()
- + dialogSdl()
- + fightFromRpg()
- + removeMonsterSdlRpg()
- + movingAuto()
- + updateNpcDisplay()
- + checkObjectSdl()
- + removeObjectSdlRpg()

Module Buffer

Fonctionnalités :

- File d'attente des évènements
- Gestion d'évènements simultanés
- Régule l'affichage

Buffer
<ul style="list-style-type: none">- soldier- currentIndex- nbEvent
<ul style="list-style-type: none">+ bufferInit()+ bufferFree()+ bufferCreate()+ bufferDestroy()+ addEventToBuffer()+ getEventFromBuffer()+ getCurrentIndexBuffer()+ setCurrentIndexBuffer()+ getNbEventBuffer()+ removeEventFromBuffer()+ printBuffer()+ setElementFromBuffer()+ isEmptyBuffer()

Lecture fichiers

Fonctionnalités :

- Sauvegarde intégrale du jeu
- Lecture depuis un fichier (.save / .init / .map)
- Initialise intégralement le jeu
- Modification rapide du Gameplay

Quelques chiffres...

- 9970 Lignes de codes dans nos fichiers .c
- 5200 Lignes de codes dans les fichiers .h
- Près de 15 000 lignes de codes au total
- Environ 150-200h de programmation (Autant de sommeil en moins)
- Consommation 2% CPU, 850 MB Ram
- 23 Litres de café (par personne), 34 Pizzas, plus de 200 Bières

Conclusion

- Un projet pas seulement pour L'UE
- Contrôles à la manette
- Choix du personnage
- Assignation des touches
- Un portage sous Android