

Rapport jeu de paires

Sommaire :

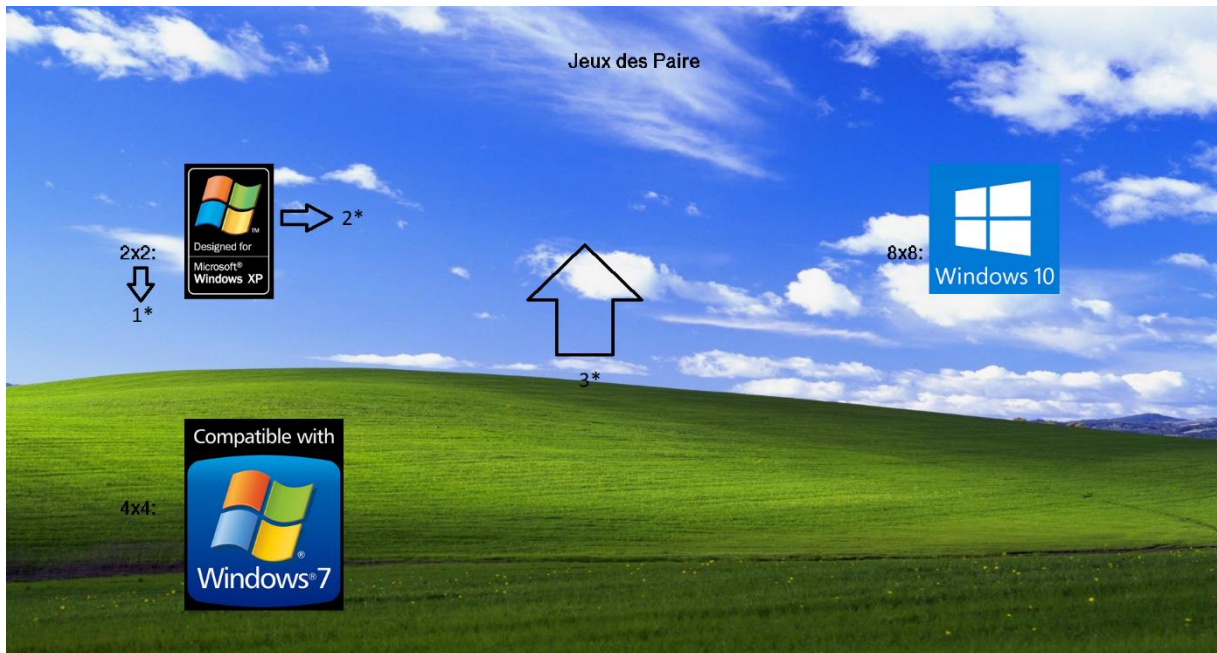
I. Présentation.....	2
II. Contenu graphique.....	3
III. Contenu du jeu.....	5
IV. Contenu des fonctionnalités.....	8
V. Bilan.....	11

I. Présentation

Le jeu de paires est un jeu de hasard et de déduction, le jeu consiste à mélanger des cartes puis les étaler de façon qu'on ne puisse pas identifier la carte par rapport autre carte, ensuite il faut retourner 2 cartes si les cartes sont identiques le joueur n'a plus besoin de les retrouver, si le joueur retourne 2 cartes qui ne sont pas identiques alors les cartes se retourne face cachée au joueur.



II. Contenue graphique



Pour créer ce menu nous utilisons la bibliothèque graphique, on a donc besoin de l'include graph.h.

Tout d'abord nous devons initialiser x et y c'est-à-dire la largeur et la longueur (int x, y;). Puis nous créons une fenêtre avec comme résolution 1920x1080 (CreeFenetre(10,10,1920,1080);) car elle correspond au standard des écrans.

1* : Pour afficher du texte comme « 2x2 » il faut utiliser une commande permettant de créer du texte pour effectuer cette commande il faut donner information comme la valeur de la position qu'on souhaite mettre puis le texte dans des guillemets et ensuite la taille du texte (EcrireTexte(x,y,«texte»,taillepolice);) .

2* : Pour charger une image comme celle du Windows XP on utilise une commande permettant de prendre une image qui se trouve dans nos

répertoires et de la charger, on peut modifier le positionnement de l'image et aussi la taille de l'image.

3* : Pour charger une en fond il suffit de prendre une image qui correspond aux dimensions de la fenêtre puis d'utiliser la commande `ChargerImageFond(« nom de l'image »);` .


Les images Windows XP, Windows 7, Windows 10 sont tous cliquable c'est-à-dire lorsqu'on clique sur l'image ça permet de commencer le jeu.


La difficulté du jeu varié par rapport au nombre de cases plus le nombre sera élevée plus le sera compliqué.

Windows XP correspond au niveau 2x2 c'est-à-dire faciles.

Windows 7 correspond au niveau 4x4 c'est-à-dire moyens.

Windows 10 correspond au niveau 8x8 c'est-à-dire difficiles

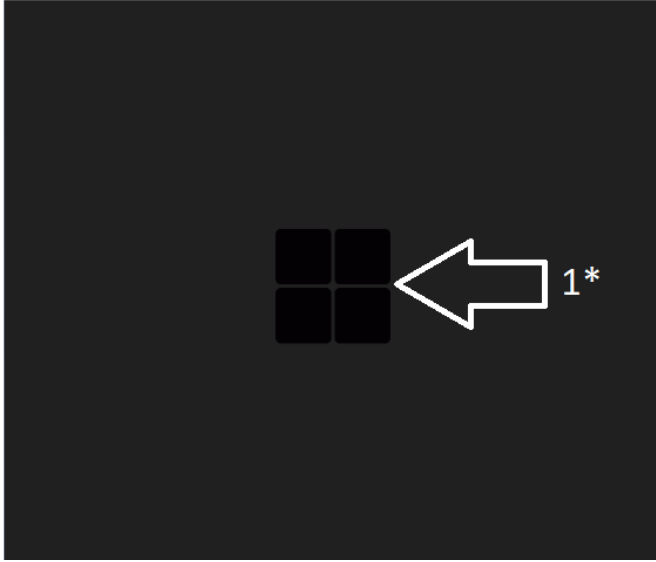
00:18  1*

Jeux des Paire 2x2  2*

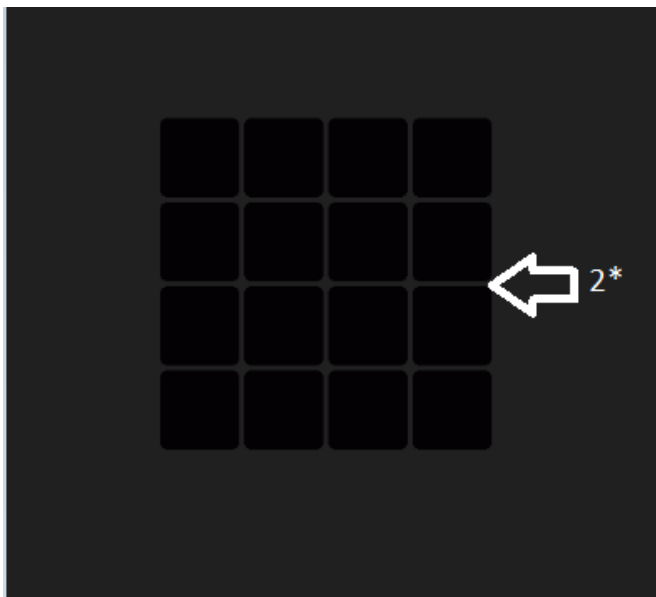
1* : Pour obtenir un Timer il nous faudra définir un cycle de 1000000UIL afin de pouvoir convertir par la suite les microsecondes en seconde. Ensuite nous devons choisir la couleur du timer ici noir. Pour afficher celui-ci nous allons l'afficher dans un autre écran puis faire un « CopieZone » afin de copier la zone du Timer dans notre écran principal tout en convertissant les microsecondes en seconde et en affichant les minutes lorsque 60 secondes sera passer.

3* : Pour afficher le « Jeux de pair 2x2 » Nous utilisons le même concept utilisé à l'étape d'avant.

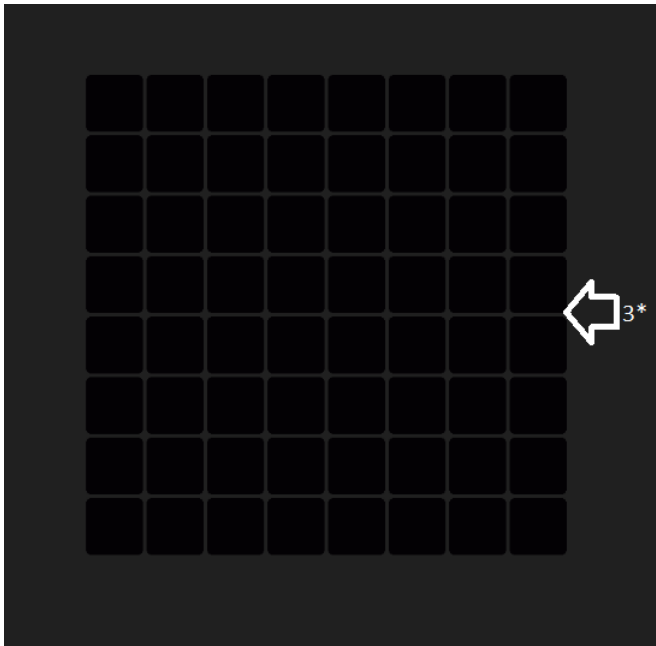
III Contenance du jeu



1* voici le jeu en 2x2



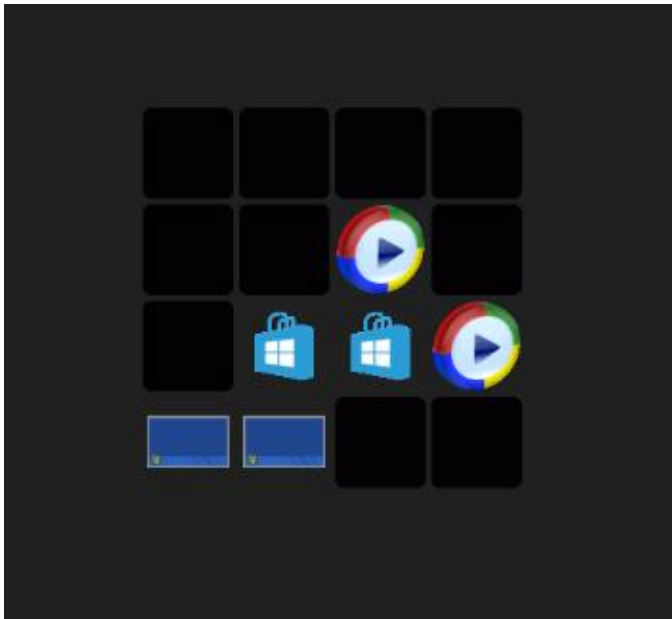
2* voici le jeu en 4x4



3* voici le jeu en 8x8

Lorsqu'une image est cliquée par exemple l'image 4x4 on initialise « i » et « j » en fonction de la taille et par rapport au nombre de i et j une boucle se lance pour former les cases et les séparations, afin de faire les casses on alloue un tableau.

Dans le programme on utilise des sprints dans les cases pour avoir une image transparente.



Voici le jeu lorsqu'il fonctionne, on utilise if pour savoir si les 2 cases se correspondent et lorsque les 2 cases ne correspondent pas les 2 cases se retournent.

Chaque partie du jeu est unique, il est différent à chaque fois avec la fonction rand qui rend le jeu aléatoire.

IV Contenu des fonctionnalités



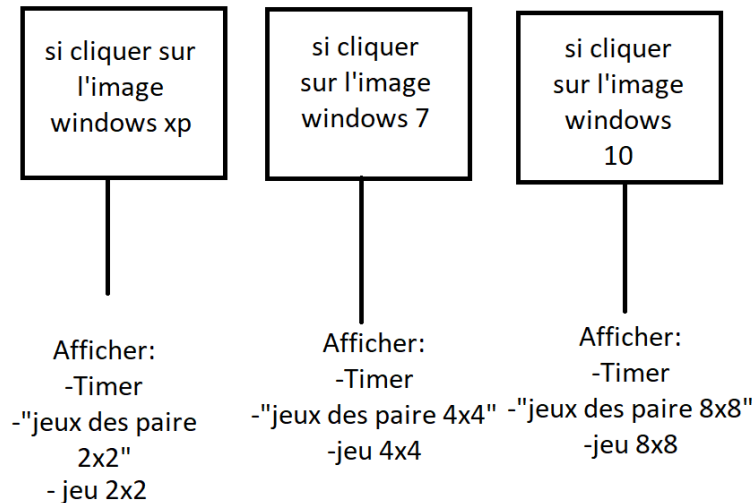
Une des fonctionnalités et le mode trichent, le mode triche peut-être activer avec la touche « T » cela permet de divulguer l'intégralité des cases du jeu commencé et d'arrêter le timer lors de l'activation du mode triche, pour enlever le mode triche il suffit de presser la touche « T ».

00:18

Une autre fonctionnalité est le timer, pour concevoir le timer on définit un cycle 1000000 UL parce que dans une 1 seconde il y a 1 000 000 microsecondes, on a fait une boucle infinie et pour trouver le temps en secondes on a fait le temps en microsecondes – le temps du start le tout diviser par le cycle c'est-à-dire 1 000 000, pour afficher les minutes on a divisé les secondes par 60.

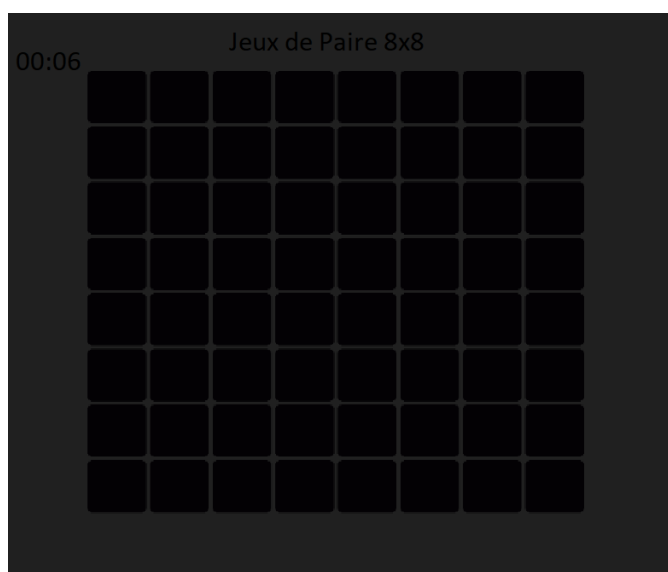
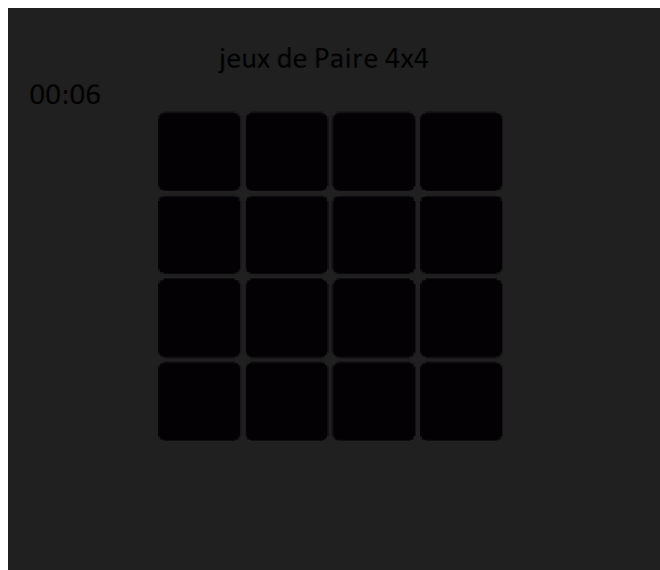
Pour choisir le niveau de difficulté, il faut cliquer sur l'une des trois images de Windows (XP, 7, 10), afin d'effacer la totalité de la page puis n d'afficher le jeu et le timer.

Diagramme :



Le projet final devait afficher cela :





Pour finir nous trouvons dans ce projet deux programmes principaux Graphiques pour toute la partie graphique qui sera liée au fichier Fonc.h pour définir toutes les fonctions utiles. Puis nous avons le deuxième fichier principal qui se nomme jeu.c qui est reliée avec un fichier qui se nomme jeu .h.

V. Bilan

Bilan de Joshuoy, pour ma part je trouve le sujet très intéressé car on comprend que même créer un petit jeu reste une tâche complexe et longue, l'utilisation de la bibliothèque graphique était plutôt fastidieuse au début mais au fur et à mesure on a le temps de s'y habituer et de comprendre le principe.

Bilan de Clément pour le moi ce projet montre les difficultés à programmer un jeu. Donc je n'imagine même pas comment cela doit être compliqué en entreprise. Même si cela est super-intéressant de voir comment un jeu est codé, car quand on est joueur on ne voit pas forcément les « background » des jeux vidéo. Ce qui est intéressant c'est que l'on voit la partie graphique et aussi la partie jeu en lui-même.