

Compte rendu Projet Frogger

Pierre Derathe, Baptiste SAMOYAUULT

Concernant le travail effectué, les parties 1 à 3 ont complètement été réalisées et une fois arrivé à la partie 4 et l'avoir terminé nous y sommes restés pour réaliser les quelques bonus que nous avons pu implémenter.

Par exemple nous avons implémenter un timer, un score, des pièges, un bouton relaunch...

Nous avons rencontré les difficultés suivantes:

Dans la partie 2 nous avons eu un problème avec la suppression de voitures en dehors du bord de l'écran ce qui faisait ralentir les performances de l'ordinateur.

Puis nous avons eu un problème dans la partie 3, quand l'écran avançait, les voitures s'entassaient en ligne 0 et que l'écran bougeait mal.

Pour corriger cela, moveOrd permettant de changer l'ordonnée d'une ligne et de ses voitures et le décalage de l'écran lors du déplacement de la grenouille et plus lors de la mise à jour du jeu.

Toujours dans la partie 3 il y a eu un problème avec l'affichage du score une fois la partie perdue, en effet le score pouvait encore changer et chaque nouvel affichage se superposait au précédent. Pour résoudre ce problème un attribut dans la classe Game, bloque l'update dans cette même classe ce qui permet au score de ne pas changer.

Dans les bonus, on a eu l'idée de mettre un bouton qui permet de relancer la partie sans avoir à fermer la fenêtre du programme et à relancer le Main. Mais on s'est heurté à un soucis on relançait un écran mais pas le jeu(on avait juste un écran gris) et le tout s'ouvrait dans une nouvelle fenêtre. On a créé une méthode pour réinitialiser l'objet FroggerGraphic au lieu d'en créer un nouveau, plus de nouvelle fenêtre et plus d'écran gris.

La rivière et les rondins ont également posé problème dans leur conception mais la classe river complétée dans Lane avec des modifs de méthodes mais en faisant de river une classe fille de Lane le problème fût réglé.

D'autres difficultés pour lesquelles nous n'avons pas trouvé de solutions à temps:

L'amélioration de graphisme, on avait eu dans un premier temps de créer une classe qui chargeait les images des nouveaux sprites dans le jeu puis d'associer les sprites que ce soit à la grenouille ou aux voitures. Une autre idée était de créer des méthodes à l'intérieur de celles déjà existante et que à chaque itération les images se chargent, piste abandonnée car cela faisait faire beaucoup trop de changement dans les constructeurs et ailleurs dans le projet où ces mêmes constructeurs étaient appelés, on finissait par se perdre et les erreurs empêchaient le jeu de se lancer.

Concernant la répartition des tâches, de la partie 1 à 3 nous avons travaillé chacun sur une classe différente afin de nous éviter tout ennui lié à un commit qui effacerait notre travail actuel, Pierre étant le membre qui a passé le plus de temps sur l'optimisation des méthodes (et donc sur l'efficacité du programme) et sur la correction de celle qui ne marchait pas du côté de son binôme.

Et pour les bonus, nous avons travaillé dessus chacun de notre côté, et encore une fois nous avons choisi de travailler sur des bonus différents, Pierre ayant créé les cases événement (cases piège, case bonus,...) et sur les rondins et Baptiste s'étant lancé sur l'amélioration du rendu graphique (incomplet) et l'ajout d'une musique pour le jeu(échec).