**Speedy Roadie**

Louis Dhanis, Corentin Dachy

Projet d’informatique, mai 2017

Table des matières

[*1.* *Introduction* 1](#_Toc482439726)

[2. Répartition du travail 1](#_Toc482439727)

[3. Divers choix personnels 1](#_Toc482439728)

[*a.* *Thème du jeu et mode histoire* 1](#_Toc482439729)

[4. Points forts 2](#_Toc482439730)

[5. Faiblesses 2](#_Toc482439731)

[6. Erreurs connues 2](#_Toc482439732)

[7. Apports positifs de ce projet 2](#_Toc482439733)

[8. Guide utilisateur de Speedy Roadie 2](#_Toc482439734)

# *Introduction*

1. Répartition du travail

Afin de se répartir les tâches équitablement et selon les préférences de chacun, Corentin Dachy s’est occupé de la partie algorithmique back-end du travail tandis que je me suis attelé à la partie graphique du Sokoban.

1. Divers choix personnels

Divers choix ont ponctué le développement de notre jeu. Tout du long, nous avons discuté les différents aspects de la mise en œuvre de chaque élément. Dans cette section nous allons aborder les choix les plus importants que nous avons effectués pour ce projet.

## *Thème du jeu et mode histoire*

En tant qu’amoureux de l’univers de la scène metal, nous avons vu en ce projet un moyen de raconter une histoire. En nous concertant nous nous sommes dit que le sokoban pouvait représenter une scène où un roadie (personne qui travaille pour un groupe et qui aide à l’organisation de la scène) devrait déplacer des caisses contenant des instruments de musique pour les ranger afin rétablir l’ordre des choses dans le metal, ce dernier ayant été corrompu.

L’interface graphique devait suivre avec le thème. Corentin a donc demandé à <INSERER NOM DE TON AMI>, un graphiste doué dans le pixel art, de dessiner les différents sprites (éléments graphiques) du jeu.

Afin de faire comme dans les "vrais" jeux, nous voulions garder une trace de l'évolution du joueur. On a donc implémenté pour le Classic Mode une sauvegarde du nombre de pas et de l'état d'avancement du joueur dans les différents niveaux. De ce fait, si le joueur quitte la partie inopinément, il lui sera possible de récupérer le niveau auquel il était sans pour autant devoir recommencer tous les niveaux précédents.

1. Points forts
2. Faiblesses
3. Erreurs connues
4. Apports positifs de ce projet
5. Guide utilisateur de Speedy Roadie