Autoévaluation TP2

Benjamin Roy et Thomas Mejia

Ceci est le deuxième travail pratique de la session. Ceci est aussi le premier travail pratique en équipe de deux. Par ailleurs, l’organisation de ce travail est difficile puisque nous devons faire le projet en distance. Ceci n’est pas le meilleur travail, mais, plutôt, ceci est une amélioration. Les images et les SpriteSheets, spécialement les Astéroïdes, sont difficiles puisque nous devons faire des recherches de la taille, etc. Nous avons choisi les images et les SpriteSheets qui nous conviennent pour le travail. En général, nous avons bien structuré et commenté les codes spécifiques. Nous avons déclaré des classes comme la classe Astéroïdes, celle le laser, celle le vaisseau spatial, une classe de jeu et, évidemment, une classe abstraite d’Entité. Dans la classe de jeu, nous avons mis les images du vaisseau spatial et le plan arrière et mettre l’écran 1024 x 900 dans la méthode unit(). Ensuite, nous avons la méthode d’Update(), la magie du programme. Au début, cela était facile. Par ailleurs, avec plus de temps, cela devient de plus en plus difficile. Dans la méthode d’Update, il y a le mouvement du vaisseau, le mouvement du plan arrière, le mouvement d’Astéroïdes, le mouvement du laser et les intersectés. Pourtant, il y a des problèmes comme le mouvement du plan arrière. Nous pouvons voir un espace noir dans le plan arrière.

Voici nos nombreux problèmes , premièrement les collisions entre les astéroïdes et le vaisseau ou le laser ne se font pas, car le programme ne comprend pas la forme anormale de l’astéroïde ,le vaisseau ne perd donc pas de vie et les astéroïdes ne se split pas malgré le fait que le code est sensé marché . Vu de ceci le score et le nombre de vies ne peuvent pas changer . L’écran du GameOver n’est pas aussi fonctionnel à cause de tout cela. Donc on a une partie qui ne se termine jamais, mais qui ne cumule pas de points. Deuxièmement, les spritesheets étaient difficiles a convertir en image, car les astéroïdes étaient initialement de plus petite forme et pour assurer le 256 x 256 il nous a fallu plus de temps que prévue.