

RAPPORT PROJET DE PROGRAMMATION C : SHOOT'EM UP

I-LES REGLES DU JEU

Les règles du jeu sont données dans le menu de notre jeu, mais à toutes fins utiles les voici :
Vous avez pour mission de sauver l'univers, d'une attaque d'alien ennemis.
Pour cela à l'aide de votre vaisseau spatiale et de ses armes vous devez tuer les vaisseaux ennemis, en évitant, bien-sûr de vous faire tuer. Les ennemis chercheront également à vous tuer avec leurs tirs.
Bon courage.

II-CE QUE NOTRE PROJET CONTIENT

- Un fichier source : src (tous les .c)
- Un fichier bin : bin(avec tous les .o, produit par le compilateur)
- Un fichier d'images : img(avec toutes les images dont l'on a eu besoin).
- Un fichier d'entêtes : header(avec tous les fichiers .h)
- Un fichier de documents : qui contient toute la documentation (projet.pdf ainsi que le rapport technique)
- Le Makefile : qui permet de compiler le programme

III-COMMENT COMPILER NOTRE PROJET

```
padawan@debianUPEM-2016:~/Documents/Projet_C/projet_C_majTir/projet_C_majTir$ make
make: Nothing to be done for 'all'.
padawan@debianUPEM-2016:~/Documents/Projet_C/projet_C_majTir/projet_C_majTir$ ./projet
```

Faire : make

Puis faire : ./projet

IV- MANUEL D'UTILISATION DE NOTRE JEU

Au début du jeu vous trouverez le menu qui contient s :

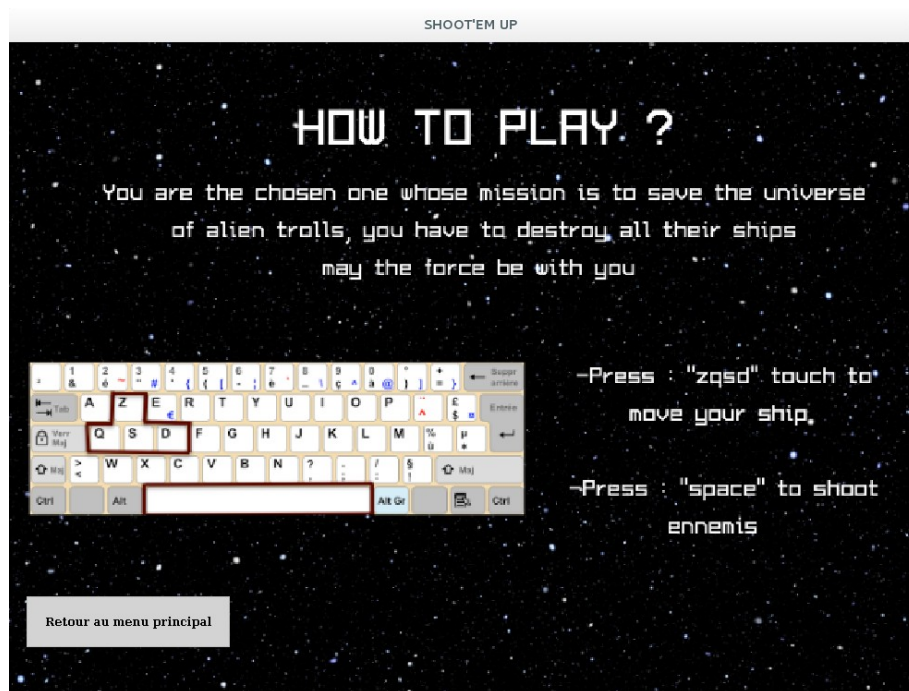
- une aide «HELP» qui vous redirigera vers l'aide.
- «PLAY» pour jouer, ce bouton va lancer le jeu.
- «EXIT » pour arreter les programme.



Extrait du menu

Pour jouer à notre jeu, nous avons choisi d'utiliser le clavier :

- les touches « zqsd » servent à déplacer le vaisseau du joueur.
 - z : en haut
 - q : à gauche
 - s : en bas
 - d : à droite
- la touche « espace » sert à viser les ennemis avec des tirs



Extrait du HELP

V-LES AMELIORATIONS DU JEU

Nous avons choisi de faire 3 améliorations :

- en premier lieu, le menu qui nous permet une aide et de lancer le jeu quand on le souhaite
- en deuxième lieu, les explosions des ennemis lorsqu'ils meurent ce qui permet plus de réalisme dans le jeu.
- en troisième lieu, la barre de vie du joueur.

VI-LA REPARTITION DU TRAVAIL

Concernant la répartition du travail, nous avons tous les deux travaillés sur le projet, et fusionnions les codes grâce à git.

OUALI Noor :

- Création structure vaisseau alliés
- Création structure tirs
- Initialisation du vaisseau alliés
- Tirs alliés
- Score
- Rédaction rapport
- Création du Menu

MARIMANJAKA Darafify :

- Création structure vaisseaux ennemis
- Création structure étoiles
- Défilement des étoiles
- Initialisation des vaisseaux ennemis
- Mouvement du vaisseau

- Tirs ennemis
- Collision vaisseaux
- Explosion

VII-LES DIFFICULTES QUE NOUS AVONS RENCONTRES

Les principales difficultés que nous avons rencontrées sont :

-La gestion des mouvements du vaisseau alliés(problème au niveau de la gestion simultanée des tirs et des déplacements)

-La gestion des tirs ennemis et alliés

-Le menu

VIII-CE QUE LE PROJET NOUS A APPRIT

Ce projet nous a appris à gérer un projet en groupe, et à travailler sur un projet correctement. De plus, nous avons pu réviser et revoir certaines grandes notions importantes du C, telles que les structures, les pointeurs, les listes chaînées.

Mais également nous avons renforcés nos connaissances concernant la libMlv, car ce projet l'utilise énormément.