

MY BOMBERMAN

Sommaire :

- Présentation
- Organisation
- Fonctionnement
- Amélioration
- Maintenabilité du projet
- Difficultés rencontrées
- Conclusion

Présentation du projet :

- Implémentation d'un jeu vidéo 3D « cross-platform »
- Utilisation de la librairie Irrlicht 1.8.4
- Utilisation de CMake

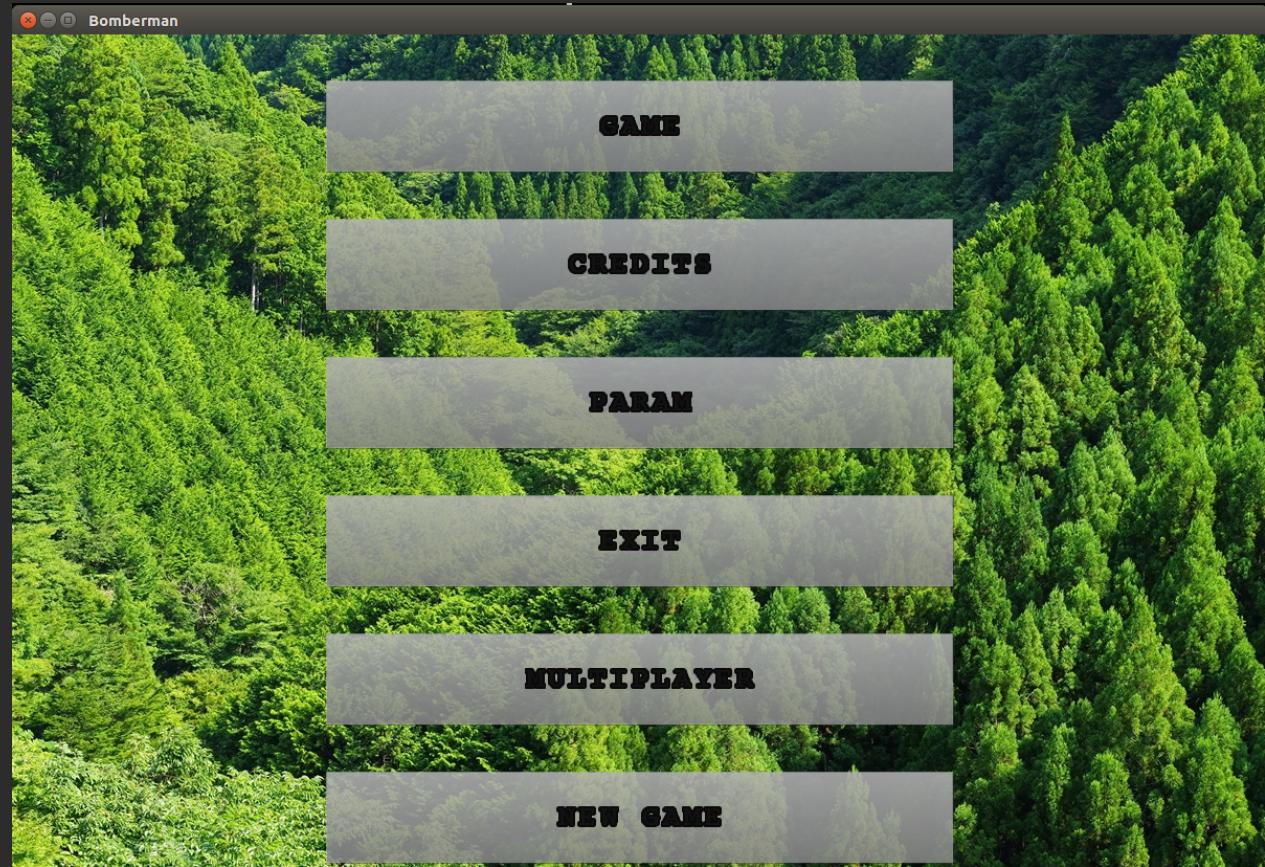
Présentation du projet :

Une interface agréable.



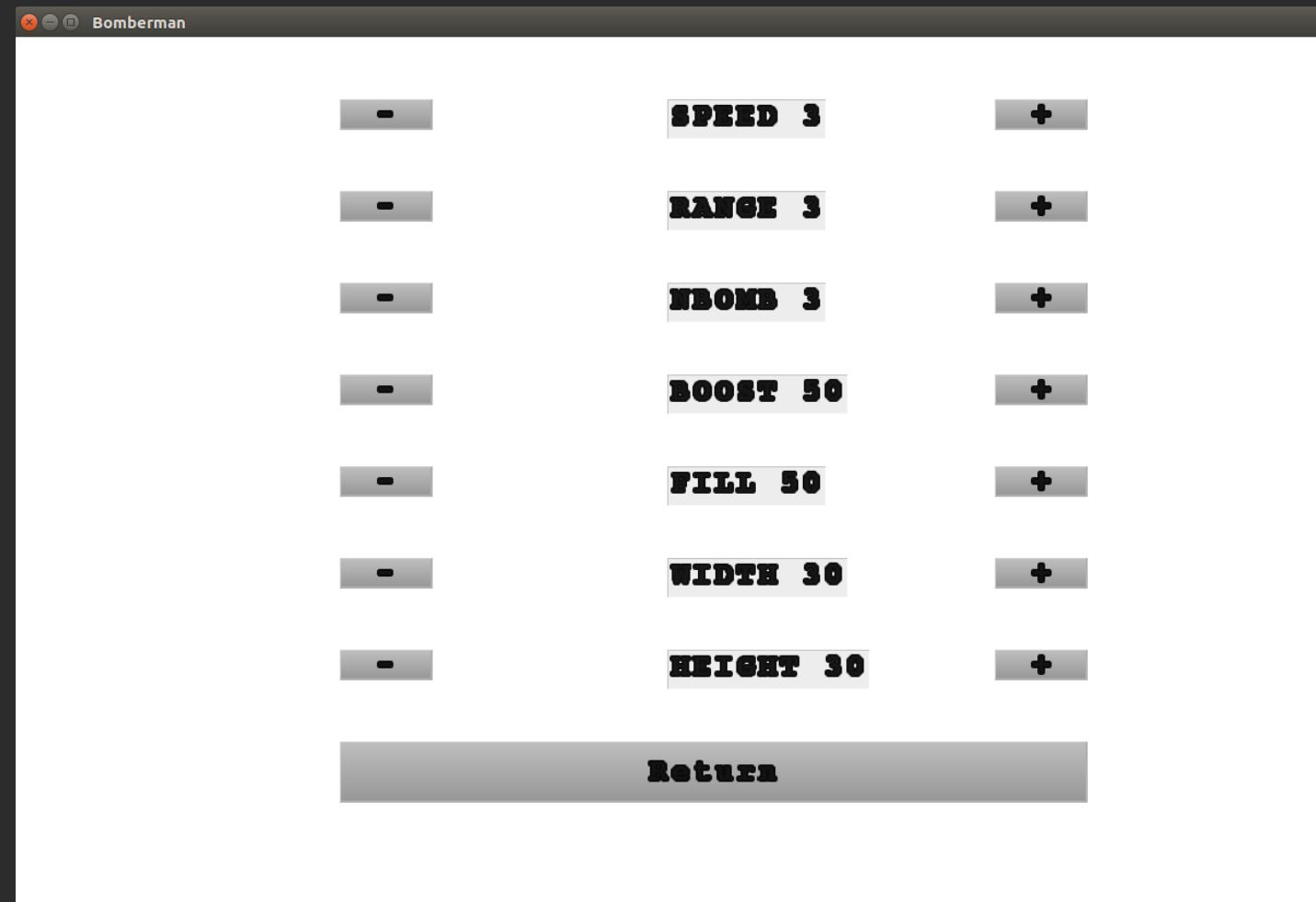
Présentation du projet :

Un menu permettant de naviguer facilement entre les jeu et les paramètres.



Présentation du projet :

Des paramètres permettant de personnaliser entièrement ses parties.



Présentation du projet :

Un personnage original.



Présentation du projet :

Trois types de boosts:

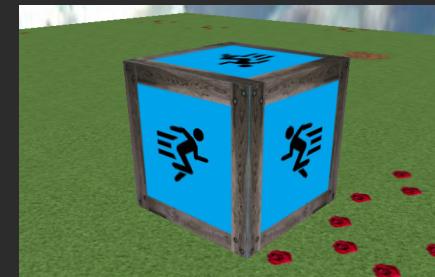
Bonus vitesse de déplacement



Bonus nombre de bombes



Bonus portée d'explosion



Organisation du projet :

- Documentation
 - Compréhension de la librairie Irrlicht
- Création d'un premier essai de scène en groupe
- Création du corps du projet pour pouvoir répartir les tâches
- Avancée sur les trois grandes partie en binômes: Personnages, Terrain, Multijoueur / Menus et paramètres
- Intégration mineures (musique, etc.), corrections.



Organisation du projet :



Début du projet:
07.05.2018

Follow-up:
16.05.2018

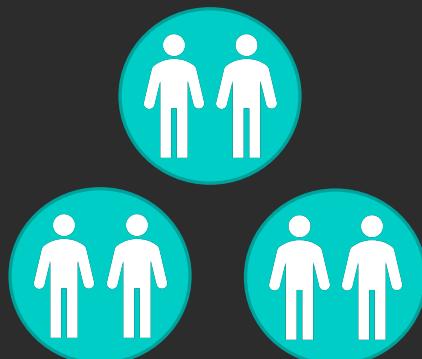
Follow-up: 04.06.2018 Follow-up: 08.06.2018 Fin du projet:
10.06.2018

Organisation du projet :

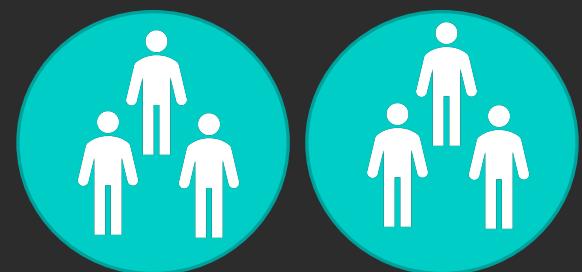
Phase de documentation



Corrections,
intégrations
mineures et
documentations

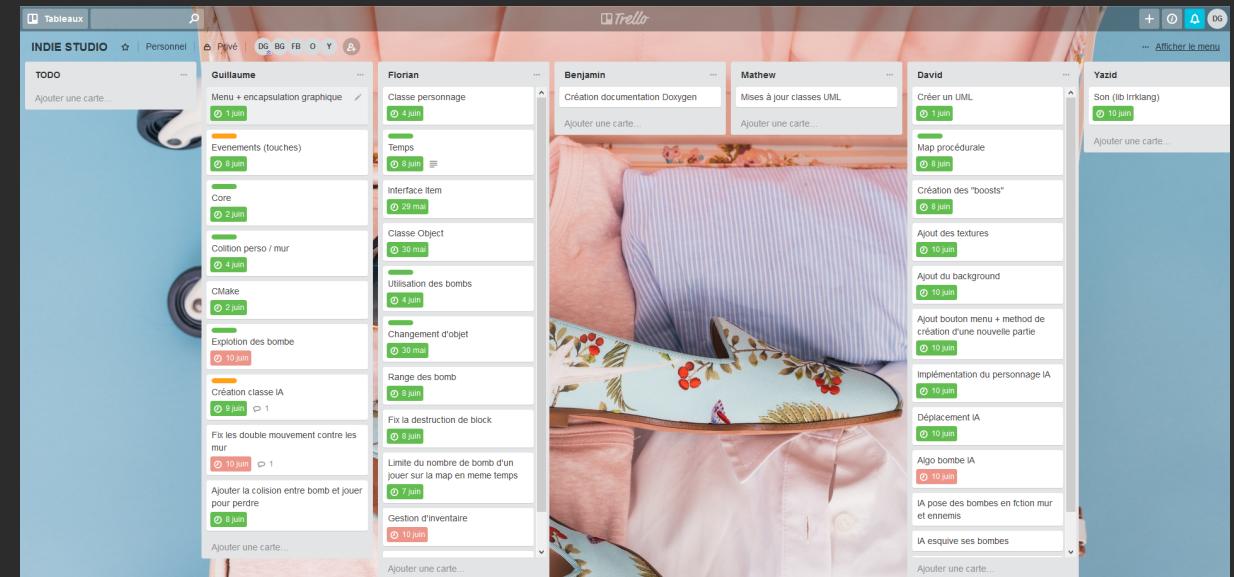


Elaboration des
parties
principales

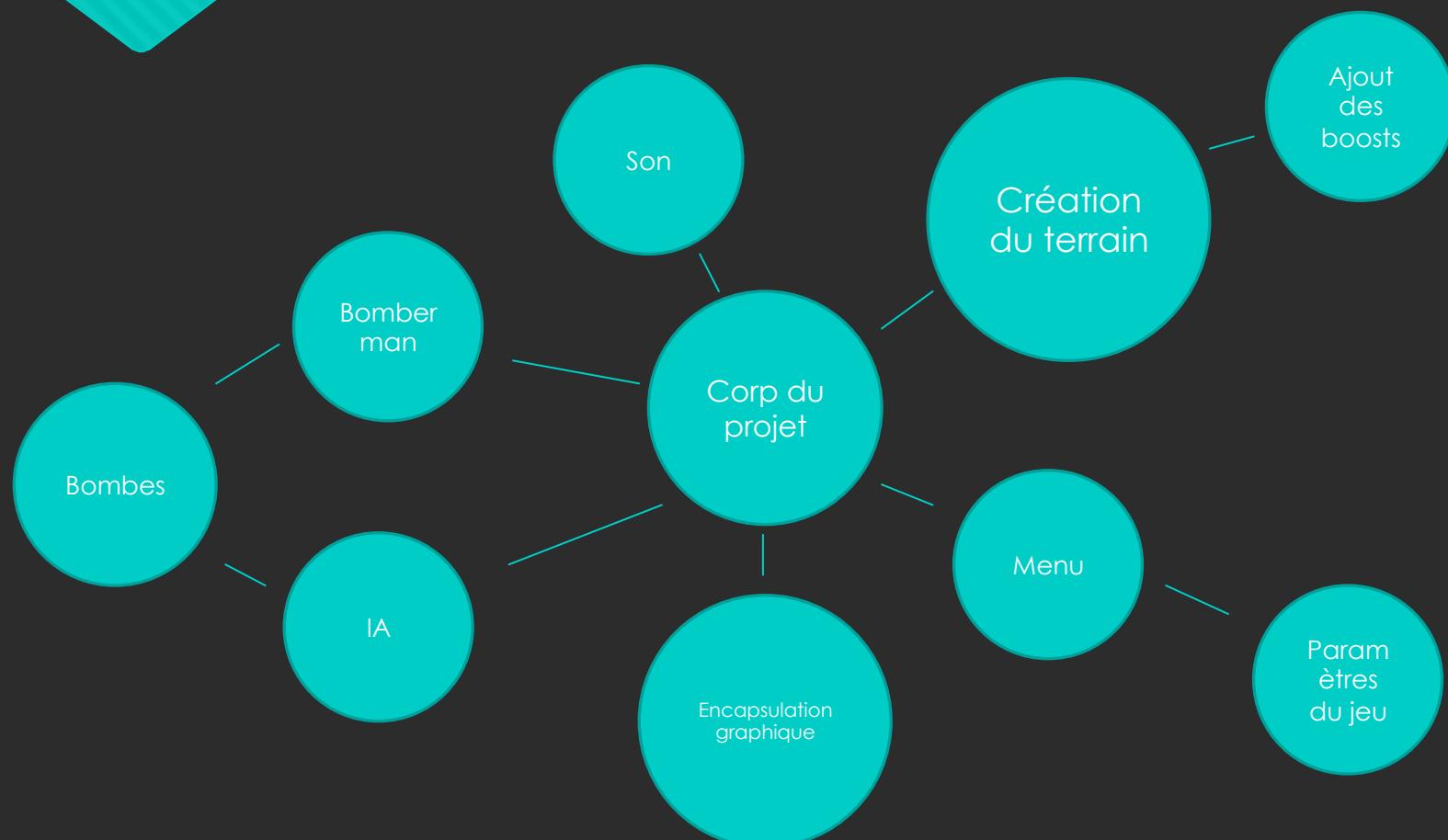


Organisation du projet :

- Réunions hebdomadaires en début de projet puis journalières fin de projet
- Utilisation de canaux de groupes
- Utilisation de branches par groupe de travail
- Utilisation de Trello



Fonctionnement du projet :



Amélioration du projet :

- Amélioration de l'interface
- Ajout choix du nombre d'ennemis
- Faire un IA plus fort et pouvoir choisir le niveau de difficultés

Difficultés rencontrées :

- Utilisation de la librairie Irrlicht.
- Distribution des tâches. Elle a été faite en fonction de la charge de travail et non pas en fonction des capacités individuelles.

Maintenabilité du projet :

- Documentation Doxygen:
 - Param
 - Def
 - Brief
 - Return

```
/**  
 * \fn void Bomberman::deleteBomb(std::shared_ptr<Map> Map)  
 * \param Map: represent the Map  
 * \brief deleting bomb when she explodes  
 * \return nothing  
 */  
  
void Bomberman::deleteBomb(std::shared_ptr<Map> Map)
```

4.1.2.2 void Bomberman::deleteBomb (std::shared_ptr< Map > Map)

deleting bomb when she explodes

Parameters

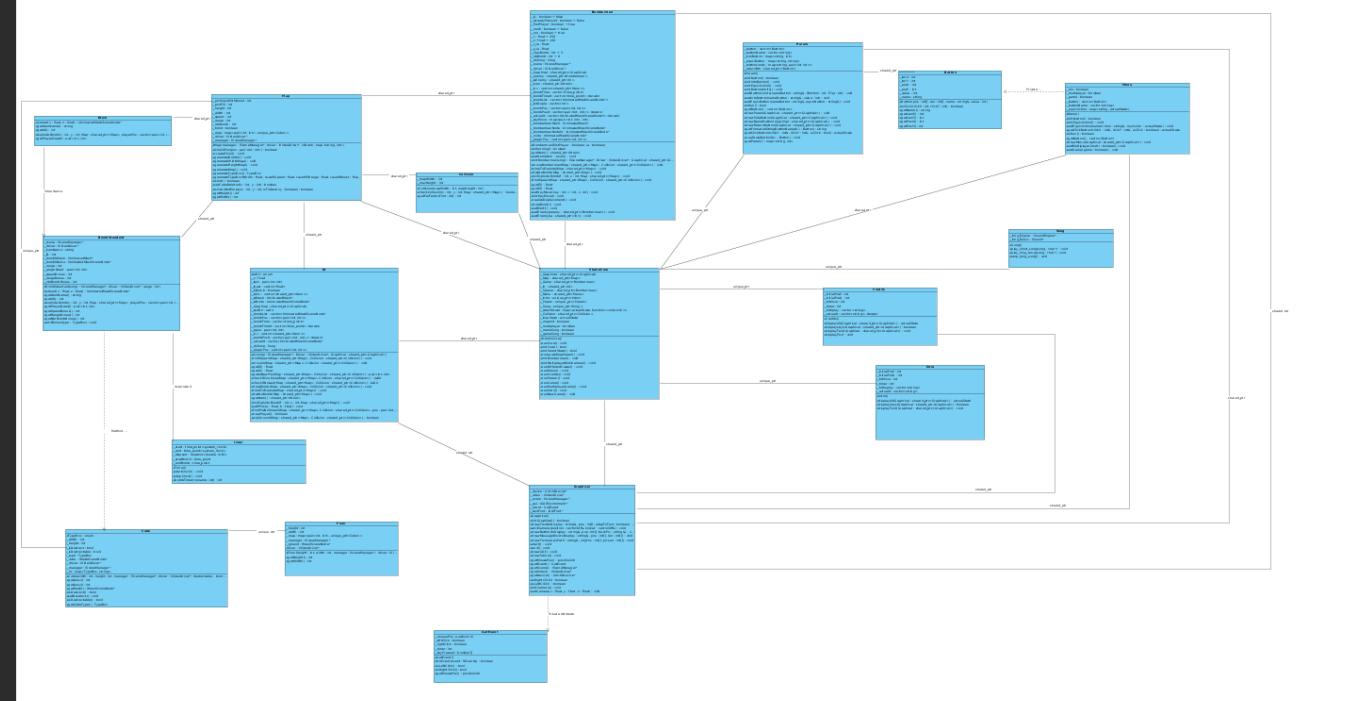
`Map` represent the `Map`

Returns

nothing

Maintenabilité du projet :

- Création d'un UML complet avec Visual Paradigm.



Conclusion :

- Compétences acquises:
 - Gestion d'un groupe de 6 personnes
 - Utilisation de moteur 3D temps réel
 - Création de documentations complètes et d'UML
 - Nombreuses notions de C++