|  |
| --- |
| Cegep de Jonquière |
| Retour sur le cours de jeu vidéo |
| Feedback |

|  |
| --- |
| Maxime Lepage  14/12/2020 |

Table des matières

[Introduction (Appréhension) 2](#_Toc58827462)

[Difficulté et facilité vis-à-vis du C++ 3](#_Toc58827463)

[Que pensez vous de la première partie du cours ? (Apprentissage C++) 4](#_Toc58827464)

[Impression sur la partie de projet 5](#_Toc58827465)

[Évaluation de … 6](#_Toc58827466)

[Conclusion 7](#_Toc58827467)

[Feuille de temps 8](#_Toc58827468)

# Introduction (Appréhension)

Au début de mon inscription au cegep, j’attendais avec impatience le cours de jeux vidéo. C’est une des raisons principales pourquoi je me suis inscrit en technique informatique, créer et programmer des jeux vidéo au complet par moi-même. Mais en faisant le cours, ça réveil quand même vis-à-vis de la réalité quant à la création d’un jeu vidéo. C’est très très dur de créer un jeu vidéo, encore plus tout seul. Je ne m’en souciais pas trop, j’était assez confiant, j’avais déjà travaillé avec Unity pour créer un jeu vidéo, mais j’ai eu un bon coup en apprenant que nous n’allions pas utiliser de Game Engine déjà fait et surtout que le tout allait être en C++. J’avais déjà auparavant travaillé avec ce langage de programmation, mais je m’étais arrêté aux boucles et aux « if », je n’avais encore jamais touché à une fonction ou même à une classe quand je faisais de ce langage, mes programmes n’était que des descentes infinies de conditions « if » à l’intérieur d’autre condition « if » ce qui n’est pas un niveau très élevé. Pour résumé j’avais énormément hâte de commencé ce cours, je voulais y participer un maximum et en apprendre le plus possible sur la matière.

# Difficulté et facilité vis-à-vis du C++

Je ne pourrais pas cacher que je n’ai vraiment pas apprécié le C++ en général. Je croyais que vu que je m’y connaissais très peu, j’aurais tout de même une petite avance sur les autres, mais cette avance fut perdue 30 secondes après le début du premier cours. Au début du cours j’ai eu beaucoup de difficulté à assimiler que les fichiers étaient séparés en 2 fichiers, le .h et le .cpp, ça m’a pris facilement 1 semaine/1 semaine et demie comprendre quoi allait où. La deuxième difficulté que j’ai eu est le fait que devant chaque fonction il faut mettre de quel type est la fonction, ce que je ne comprends toujours pas d’ailleurs, pourquoi un void devrait être de type MapEngine ou ObjectBarrel par exemple. Mais j’ai tout de même fini par me débrouiller et être capable d’avancer dans mes projets de prog C++. La dernière difficulté que j’ai rencontrée et que je ne crois pas être le seul à avoir eu de la difficulté dessus, ce sont les pointeurs, je ne les avais vraiment pas compris. Je mettais une variable sur 2 en pointeur en me disant, au moins j'aurai 50% dans la partie pointeur, ce qui n’était vraiment pas la bonne façon de faire. Durant l’examen de cyborg, j’ai été surpris de voir que je n’avais pas eu la partie sur l’héritage ce qui est pourtant une chose que je ne comprends assez bien en programmation général. Je ne pourrais pas vraiment décrire mes facilités, car les seules parties ou j’ai eu de la facilité sont les choses qui n’ont pas changé, comme la façon de faire des boucles, des « if » et de déclaré les variables par exemple, j’ai aussi eu de la facilité dans la façon de penser le code, car ça non plus n’a pas changé. Pour finir j’ai réussi à avancer dans la compréhension des pointeurs mais une fois trop tard, le 14 Décembre, mais au moins, j’ai enfin compris un peu plus.

Je ne sais pas trop ce que je pourrais donner comme commentaire constructif, car tout est une question de manque de temps dans ce cours, je trouve. Car nous devons voir le tout et comprendre le tout avant la mi-session, car après cette semaine de congé, c’est déjà le début de projet. Si nous avions eu un cours de jeux vidéo qui se continu sur plusieurs sessions, tel que 2 sessions, ça aurait été mieux au niveau de la compréhension du C++ ainsi que de l’avancé du projet. 1 session pour apprendre et assimilé les concepts du C++ et l’autre pour faire le projet. Mais sinon pour améliorer l’avancer du cours avec le temps disponible simplement s’assurer que tout le monde comprenne avant de commencer le projet.

# Que pensez-vous de la première partie du cours ? (Apprentissage C++)

Il aurait en effet été quand même utile de faire quelques petits exercices supplémentaires avant de faire les gros laboratoire et l’examen. Ça aurait surement aidé plusieurs étudiants à mieux comprendre, mais ce n’était pas catastrophique non plus.

Au début de la session, j’ai travaillé beaucoup en dehors des cours pour tenter de comprendre quoi faire durant les laboratoires, tel que la guilde ou autre, j’y est investi plusieurs heures sur les devoir pour tenter de comprendre, mais je n’ai pas réussi à le finir. Durant la deuxième partie du cours, cependant je n’ai pas pu investir autant de temps que je l’aurais voulu dans le projet et ça je l’avoue.

# Impression sur la partie de projet

J’ai vraiment apprécié la partie projet du cours, j’aurais seulement aimé pouvoir finir le jeu et me dire nous avons réussi, nous avons créer un jeu de A à Z. Il n’y a aucun élément que j’ai moins aimé, je suis content que tout le monde à accepter de travailler ensemble sur un seul projet, s’était vraiment le fun, plus que plusieurs petites équipes chacune séparé et genre un peu en « compétition » les unes contre les autres.

J’ai surtout travaillé sur le game design, j’ai travaillé presque jusqu’à la fin en t’en que game designer. Ce que j’ai moins aimé c’est que j’ai eu l’impression d’être « Le game designer » (Sans prendre la grosse tête). Mais la personne que les gens venaient voir, celui à qui ils posaient des questions et demandaient de prendre des décisions s’était moi. Au début j’appréciait, mais à la longue ça a commencé à devenir lourd j’avais l’impression que c’était ma faute si les autres gens du groupe n’aimaient pas le jeu/ l’idée du jeu qui n’était pas ce qu’ils espéraient. Je sentais que j’avais beaucoup de responsabilité, alors que je n’en avais pas plus qu’un programmeur par exemple. Tout en étant game designer j’était gestionnaire de l’équipe, je devais m’assurer que les gens avançaient bien dans leur tâche et qu’ils étaient capable de se gérer entre eux pour la distribution. Cette tâche n’a vraiment pas été difficile, j’ai eu besoin de faire le document excel, le trello puis un peu de gestion au début et les autres membres du groupe ont très bien su être autonome et fournir des rapports par eux même sur leurs avancées. Pour finir, j’ai été programmeur, mais seulement très peu de temps, 2 ou 3 semaines, ce qui ne m’a pas laissé le temps de bien avancer là-dedans, je venais juste de comprendre comment fonctionnait les fonctions qu’ils ont fait, puis la session finie.

Je trouve que s’était une bonne idée de travailler de A à Z sur le jeu, donc de commencer sans game engine, ça nous permet de voir comment tout fonctionne au complet et de prendre de l’Expérience en programmation de jeu vidéo, oui le fait de devoir faire un game engine ne nous a pas aidé pour finir le jeu, ça nous a ralenti, mais au moins on peut se dire qu’il est 100% à nous et ça, c’est vraiment plaisant, par contre, si il y avait eu plusieurs petites équipes, il aurait été bon de donner un game engine déjà fait.

Je suis tout de même content de mon rôle dans le projet, car je me suis senti important pour le développement du jeu, en t’en que gem designer, le jeu sort tout droit de mon imagination ainsi que c’elle des autres game designer ce qui nous fait sentir important avec notre rôle. Un autre étudiant pourrait me donner une note de 5 ou 6, car il est vrai que j’ai quand même bien travaillé sur le projet, mais je n’ai pas donné beaucoup de temps hors cours à cause de mon horaire chargé, entre les autres cours et mes deux emplois.

# Évaluation de …

Je me suis entendu avec Françis Lavoie pour que l’on s’évalue entre nous. Je vais y aller directement, je lui donne une note de 10/10. Françis à été vraiment utile pour le développement de se projet, il n’a pas simplement fait sa partie, mais a pris le temps d’aider les autres, comme moi à 23H du soir qui avait de la difficulté avec mon git et a fini par en arracher pendant 2 heures pour comprendre comment le tout fonctionne. Il s’est occupé de faire un level editor, ce n’est pas une petite job, sans lui je ne crois pas que quelqu’un d’autre se serait lancé de se projet ambitieux de level editor, il a aussi énormément travaillé sur l’engine de notre jeu. Puis m’a coaché durant mes 2/3 semaines de programmations dans le projet, pour m’aider à comprendre comment fonctionnait les fonctions et ce qu’elle faisait pour que je puisse avancer et aidé dans le projet. Il ne s’est pas contenté des heures données en cours, il a aussi donné beaucoup de son temps hors classe pour permettre d’avancer le projet le plus possible.

# Conclusion

J’ai apprécié le projet en général, j’ai apprécié le fait de travaillé sur un jeu vidéo, d’en créer un. J’ai toujours voulu créer un jeu vidéo et le faire d’avoir réussi à le faire sans game engine pré-fait. Sa me donne un sentiment de fierté, même si je n’ai pas énormément programmé pour ce projet, du moins pas autant que je l’aurais voulu. L’ambiance général du groupe était vraiment agréable, j’ai aimé le fait que tout le monde a décidé de former une seule et grande équipe. Ce que j’ai moins apprécié c’est que quelques élèves se sont « pogné le beigne » durant les cours donné en classe, j’ai moins apprécié, car moi je donnais les efforts que je pouvais donner et j’aurais aimé pouvoir terminer ce jeu et pouvoir y jouer en me disant, on l’a eu. Donc oui en général, le cours de jeux vidéo est vraiment bien fait, le seul problème selon moi c’est qu’il manque de temps pour que nous puissions tout assimiler et tout terminer, ce qui selon moi est dommage.

# Feuille de temps

Semaine / Tâche effectué /

|  |  |
| --- | --- |
| Semaine #1 | 1H : Préparation du excel  4H : Brainstorm pour le jeu |
| Semaine #2 | 3H : Accomplissement de tâche du game design, doc et autres  1H40 : Conception de croquis pour le tycoon  42 Mins: Conception de croquis  40 Mins: Explication et développement d’idée pour le système d’argent |
| Semaine #3 | 4H : Accomplissement de tâche de game design  1H13 : Programmation des objets, barrils, échelles, etc.  2H : Apprentissage de Git et création de la classe Fire |
| Semaine #4 | 4H : Accomplissement de tâche de game design, précision d’idée |
| Semaine #5 | 4H : Conception de croquis pendant 1 heure et 3 heures à aider Alex avec Git |
| Semaine #6 | 4H : Programmations de l’engine avec Françis, collision personnage et les objets  30 Mins : Correction de problème avec ce qui a été fait plus tôt |
| Semaine #7 | 4H : Programmation de l’engine avec Françis, collision personnage et les objets |
| Semaine #8 | 4H : Aide Alex avec Git puis écrire du rapport |

Total : 34H43 Mins