

Projet Labyrinthe Z / Langage C

Nous avons tout d'abord réfléchi à tous les algorithmes et fonctions principales que nous allions utiliser pour dans un premier temps générer notre labyrinthe en début de partie.

Au début de la programmation nous sommes partis dans l'optique de faire la base du projet pour jouer dans la console afin de comprendre plus facilement le déroulement du jeu, les règles etc...

Etant donné que nous avions projeté de faire le jeu dans un interface graphique avec un menu spécifique, nous nous sommes très rapidement rendu compte que nous devions basculer sur un nouveau fichier car les problèmes allaient très vite arriver du fait de l'utilisation d'une librairie spécifique pour l'utilisation d'une interface graphique.

Avant même d'avoir terminé la conception initiale dans la console nous devions nous renseigner sur la librairie adapter pour l'interface de jeu. La question que nous nous sommes posés après plusieurs recherche était alors, utiliser Allegro ou SDL2 ? Nous avons finalement rapidement évincé l'idée d'utiliser Allegro car notre groupe utilise l'IDE Visual Studio Code.

Partant de l'idée d'utiliser SDL2 nous avons refais une conception à partir de cette librairie qui n'a été visiblement pas évidente à comprendre mais les tutos en français et très complet de Jason Champagne sur YouTube nous ont beaucoup aidé.

C'est pourquoi nous avons déjà plutôt bien avancé sur le menu et l'interface de jeu mais néanmoins il y a encore beaucoup de bug à régler, il manque plusieurs fonctions pour pouvoir jouer à 100% et évidemment un code est toujours améliorable.