2016-2017



ROGUE LIKE

L2 SPI |Université du Maine

Dans le cadre du Projet L2

Anthony LARDY, TROTTIER Arthur Florian sebille

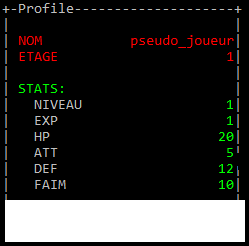
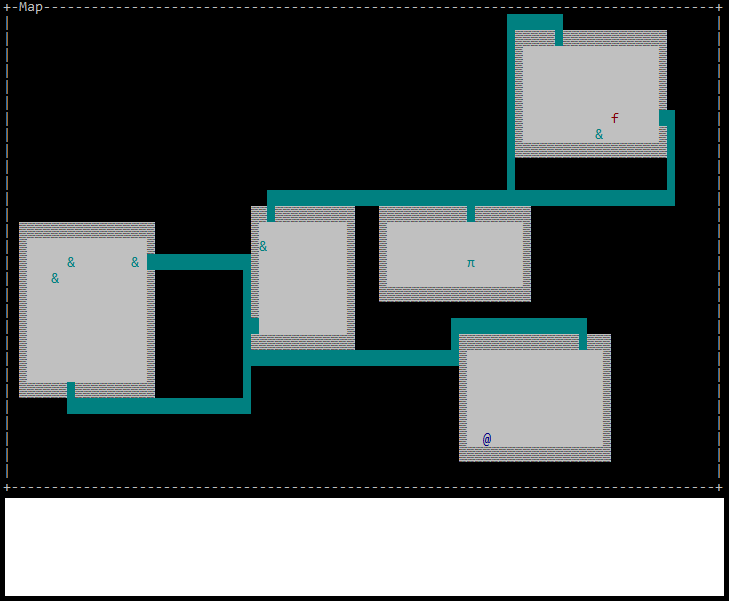
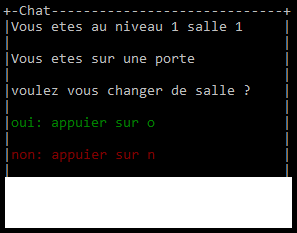
SOMMAIRE

1. Introduction
   1. Contexte du projet
2. Organisation du travail
   1. Répartition des tâches
   2. Outils de travail
   3. Méthodes de travail
3. Conception
   1. Règles du jeu
   2. Eléments / Composition du jeu
   3. Choix de conception
4. Développement
   1. Initialisation
   2. Fichiers et fonctions principales
   3. Tests
   4. Programmation modulaire
5. Résultats et conclusion
   1. Bilan
   2. Améliorations
   3. Gain personnel
6. Annexes

1. Introduction

2. Organisation Du Travail

La répartition du travail, c'est fait au fur et à mesure que le projet avançait les séances de TP nous ont servi à mettre en commun notre travail, discuter des différents ajouts potentiels aux jeux comme l’ajout de médikit pour que le joueur puisse régénérer sa vie ou de monstre pour augmenter la difficulté. Et à se répartir les différentes tâches même si en dehors des séances de TP nous continuons de se répartir ses différentes tâches et à réfléchir aussi sur d'éventuels ajouts.

Pendant la première semaine de travail nous nous sommes concentré sur la partie cahier des charges et étude du projet. Une fois cette partie finie nous avons commencé à réfléchir sur la partie code. La problématique de l’affichage de l’interface du jeu c’est poser rapidement à nous. Nous avons donc choisi d’utiliser Ncurses pour gérer l’affichage. Une fois l’adaptation à Ncurses fait, nous avons commencé à nous séparer les taches. Dans un premier temps. Arthur c’est concentrer sur la matrice de la map (création des salles et des couloirs). Quant à lui Anthony c’est occuper de la fenêtre des statistiques qui affiche les renseignements relatifs au joueur tel que son niveau, son nombre de points de vue ou encore sa nourriture. Quant à Florian, il s’est occupé de la fenêtre du chat qui renseigne le joueur sur sa position et les différents choix qu’il puisse faire (se déplacer, changer de salle ou encore changer de stage). Une fois ces taches bien commencées nous nous sommes répartie sur d’autres tache comme le déplacement du personnage sur la map la mise en place des escaliers pour changer de stage le lien entre les salles, l’interaction avec l’utilisateur via le chat en posant des questions au joueur comme s’il voulait changer de stage ou de salle. Une fois la partie de la génération de la map finit Arthur a pu se lancer dans l’ajout des pièges, Anthony c’est ensuite occupé de l’écran d’accueil du jeu ensuite il s’est occupé de la sauvegarde et pour finir il s’est occupé des montres et de leurs interactions avec le joueur, le principe des déplacements automatique et des combats. Florian quant à lui s’est occupé de la mise en place des soins pour le joueur (la nourriture et le médikit) ensuite je me suis occupé de l’écran de fin qui varie en fonction du résultat de fin (victoire ou défaite).

Capture : fenêtre de la Map

Capture : fenêtre du Chat

Capture : fenêtre des Stats

Vous Pouvez donc voir que le travail s'est réparti au fur et à mesure de l’avancée du projet, tout en tenant compte de l’avancer de chacun dans leurs tâches et du temps estimé pour faire chaque tache. Cependant grâce à plusieurs outils de communication et aux séances de TP, il a été possible de demander de l’aide aux personnes du groupe pour pouvoir mener à bien nos différentes parties.our travailler sur les mêmes fichiers de code tous en ne perdant aucunes versions des fichiers, nous avons utilisés GitHub. GitHub nous a permis de pouvoir modifier les mêmes fichiers en même temps tous en perdant aucunes modifications. GitHub nous a aussi permis de sauvegarder ces modifications en salle de TP et les reprendre a d’autre endroit. Il nous a servi aussi à tester des modifications en créant dans branches tous en ne modifiant pas le code sur lequel les autres membres du groupe travail et ensuite si la modification sur lequel nous travaillons est fiable, la mettre à disposition de tout le groupe. Dans notre Projet nous avons eu besoin d’utiliser dans branches à plusieurs moments par exemple, nous avons commencé par créer les trois fenêtres puis chacun à créer une branche pour travailler sur nos premières fonctions tous de notre côté puis une fois ces fonctions finies nous avons pu mettre en communs sur la branche master.

Si dessus vous pouvez voir les différentes branches à un moment donné. Par exemple vous pouvez voir en noir la branche principale master ensuite en bleu la branche créée par Florian, puis en vert la branche créée par Arthur et en fin la branche violette par Anthony. Pour la communication dans le projet, nous avons choisi d’utiliser Messenger pour des conversation instantanées comme tous les membres du groupe l’utilisaient au pare avant. Ensuite nous avons aussi travaillé avec Gitter

En ce qui concerne la méthode de travail, Nous avons décidés dans un premier temps de se séparer complètement les taches pour ne pas se gêner même si nous étions tous à l’écoute sur les différents moyens de communication (Gitter et Messenger) ou en séance de TP si un membre du projet avait un problème à un moment. Dans un deuxième temps, nous avons travaillés sur les ajouts (comme les monstres la nourriture ou encore les médikit) du jeu donc nous avons travail un commun sur les dernières semaines.

3. Conception

4. Développement

a) Initialisation, structures, constantes

Le code est structuré en 2 aspects : un aspect purement matriciel qui nous permet de manipuler et mettre à jour notre jeu et un aspect graphique travaillé à l’aide de la bibliothèque ncurses.

En ce qui concerne les constantes, la taille de la matrice est préétablie et ne sera plus modifié par la suite. C’est également le cas des dimensions des différentes fenêtres d’affichage dont la fenêtre principale qui contient le jeu (adaptée à la matrice).

Pour créer et modifier notre jeu nous utilisons trois structures :

- une structure t\_cellule qui contient différents indicateurs tel que les coordonnées (la matrice étant de ce type) qui permet de caractériser chaque cellule et construire la carte.

- une structure t\_joueur qui contient les caractéristiques d’un joueur tel que son nom, ses points de vie etc.

- une structure t\_monstre qui contient les caractéristiques d’un monstre.

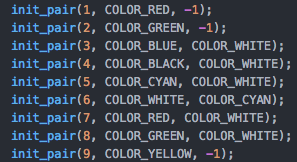
Ainsi qu’un type énuméré qui regroupe les différentes possibilités qu’une case de la carte peut prendre (Par exemple : porte ou mur).

Les librairies utilisées sont au nombre de 8 parmi lesquels il y a :

- les indispensables (stdio.h, string.h, math.h, stdlib.h, unistd.h)

- les librairies d’affichage (ncurses.h, curses.h)

Pour finir il est nécessaire d’initialiser les couleurs souhaitées lors de l’affichage (comme ci-contre) avec ncurses pour par la suite les utiliser.



b) Fichiers et fonctions principales

Notre code est divisé en plusieurs fichiers qui ont chacun rôle bien précis ce qui facilite la compréhension et par la suite les modifications.

Une première partie comporte les fichiers s’occupant de la génération, que ce soit des fenêtres ou de la matrice. On y retrouve dans un premier lieu le fichier *GenWindow.c* qui a pour but de créer un espace de jeu agréable pour un Roguelike dans le terminal. Il fait appel à des fonctions prédéfinis de la librairies ncurses qui permettent de créer des fenêtres et donc de définir des limites.

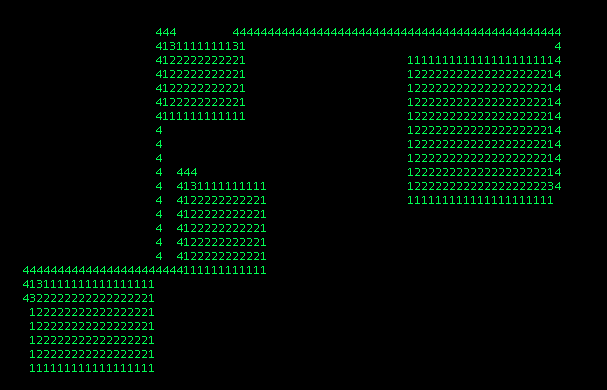
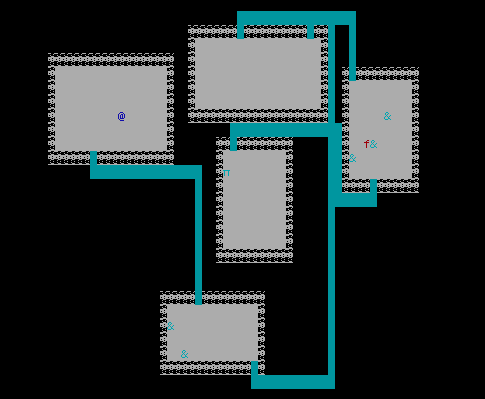
Les fenêtres créer, il faut y ajouter du contenu. Le cahier des charges nous indique que le jeu doit être complètement aléatoire et différent à chaque nouvelle partie. La seule zone impactée par cela est la zone de jeu, c’est à dire la carte. Le fichier *RandomRoom.c* modifie donc la matrice pour créer une carte contenant un nombre aléatoire de salles de taille aléatoire reliées entre elles par des couloirs.

Pour finir, il serait trop simple pour le joueur de se déplacer librement dans la carte. Le fichier *Placer\_element.c* s’occupe donc de générer des pièges, de la nourriture, des monstres, des médikit… C’est à dire tout élément susceptible d’améliorer le gameplay et de rendre le jeu plus intéressant.

Une seconde partie comporte les fichiers plus axés sur la gestion de l’affichage. Ici nous avons décidés de regroupés toutes les fonctions dans un même fichier : *Affichage.c*.

On y retrouve une fonction s’occupant de transcrire la matrice en une carte composée de différents caractères pour permettre à l’utilisateur de s’immerger au mieux dans le jeu. Ce fichier permet aussi d’indiquer au joueur dans une fenêtre annexe (qui pourrait s’apparenter à un menu) ces caractéristiques actuelles tel que son nom, ses points de vie ou sa barre de faim. Dans cette même fenêtre nous avons décidés d’y ajouter une légende pour que le joueur comprenne à quoi correspondent chaque caractère car ce n’est pas si intuitif que ça au premier regard. Pour finir, les commandes utiles et possibles à tout moment de la partie sont aussi affichées ici.

Puis, pour dans notre troisième fenêtre qui s’apparente à un chat, un fil d’information, il nous fallait des fonctions permettant d’inscrire du texte ainsi que de l’effacer en fonction des mouvements du joueur. Toutes ces fonctions sont aussi comprises dans ce fichier.



Carte aléatoire après gestion de l’affichage

Carte aléatoire avant gestion de l’affichage

La troisième partie s’occupe quant à elle des fichiers permettant une sauvegarde totale à n’importe quel moment de la partie. On y retrouve deux fichiers.

Le premier fichier *sauvegarde.c* contient la fonction qui permet au joueur de conserver l’état actuel de sa partie. Toutes les données importantes seront inscrites dans un fichier texte. Puis si l’utilisateur décide de repartir de l’endroit où il s’était arrêté, il peut recharger sa partie grâce au fichier *Charger\_Sauvegarde.c* qui lui assure de se retrouver dans les mêmes conditions qu’auparavant. Actuellement, il n’y a qu’un seul espace disponible qui s’écrase à chaque nouvelle sauvegarde.

La dernière partie aborde l’interaction avec le joueur et la mise à jour du jeu en fonction de ses déplacements, actions, etc.

Le premier fichier *Ask\_Load\_Save.c* a pour but d’afficher le menu d’introduction du jeu, et de rentrer en contact avec le joueur en lui demandant s’il souhaite reprendre une partie ou recommencer ainsi que son pseudo.

Dans le même style, le fichier *fin\_de\_la\_partie.c* va déterminer le menu de fin, c’est à dire de victoire ou de mort et choisir un affichage conséquent.

Le reste des fichiers s’occupe plus précisément du jeu. En effet, le joueur peut se déplacer librement dans la carte, c’est le fichier *Depl\_perso.c* qui le permet et qui s’occupe de mettre à jour les différentes caractéristiques du joueur en fonction de tel ou tel déplacement (Exemple : Si le joueur effectue 7 déplacements, alors il perd 1 de faim). Puis pour progresser dans le jeu, le joueur doit emprunter des portes (pour changer de salle) et des escaliers (pour monter de niveau). C’est le rôle du fichier *porte\_ou\_escalier.c* qui proposera au joueur à chaque fois s’il souhaite passer la porte ou monter l’escalier, il y a donc un système d’interaction avec le joueur qui n’est forcé à rien et qui n’est pas pris en traitre. Pour finir 2 fichiers s’occupe des monstres, le premier de ses déplacements (*monstre.c*) qui sont complétement aléatoire. À noter qu’un monstre ne peut pas sortir de la salle où il a été généré. Le second fichier (*combat.c*) s’occupe quant à lui du système de combat qui est à l’état actuel assez punitif puisque si le joueur se situe à 1 de distance du monstre, il est directement tué.

c) Tests

Durant l’écriture du code, il était obligatoire de tester nos fonctions et plus globalement notre jeu assez régulièrement. Pour la matrice et la génération d’une carte, il était assez simple de l’afficher dans le terminal pour en voir le résultat. Malgré tout, pour les couloirs nous avons utilisés un fichier texte annexe dans lequel on écrivait à chaque étape l’état du *flood & fill* (technique utilisée pour la recherche de couloirs), ce qui permettait de comprendre à quel moment et pourquoi celui-ci se stoppait. Pour le reste, c’est à dire les fonctions d’affichage et d’interaction, celles-ci influençant uniquement lorsque ncurses rentrait en compte, nous étions obligés de faire tourner le jeu en boucle et d’y jouer pour déceler beugs et problèmes. Les seuls et uniques tests unitaires furent donc effectués sur des fonctions simples tel que *aleat* qui retourne un nombre aléatoire entre 2 bornes ou encore *fillmap* qui place la carte à vide (Voir annexe).

d) Programmation modulaire

Pour faciliter la compilation et relier les fonctions entre elles, nous avons décidés de créer un fichier *total.h* qui regroupe tous les prototypes des fonctions utiles au jeu, les structures nécessaires ainsi que certaines variables globales utiles dans plusieurs fichiers. Dans un premier temps, nous avions commencés à créer un fichier .h par fichier créé mais du fait du grand nombre de fichier, nous avons optés pour cette méthode. Le makefile s’organise simplement avec une compilation séparée de chaque fichier puis une compilation globale pour obtenir l’exécutable. A la fin de chaque make, tous les fichiers .o sont supprimés pour ne pas surcharger le dossier ainsi que le git.

5. Résultats et conclusion

6. Annexes