2016-2017



ROGUE LIKE

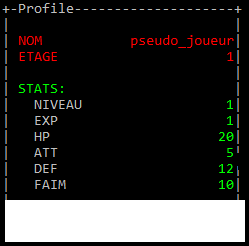
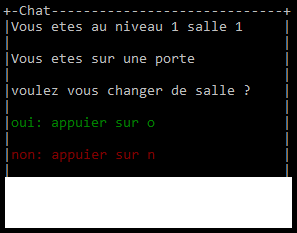
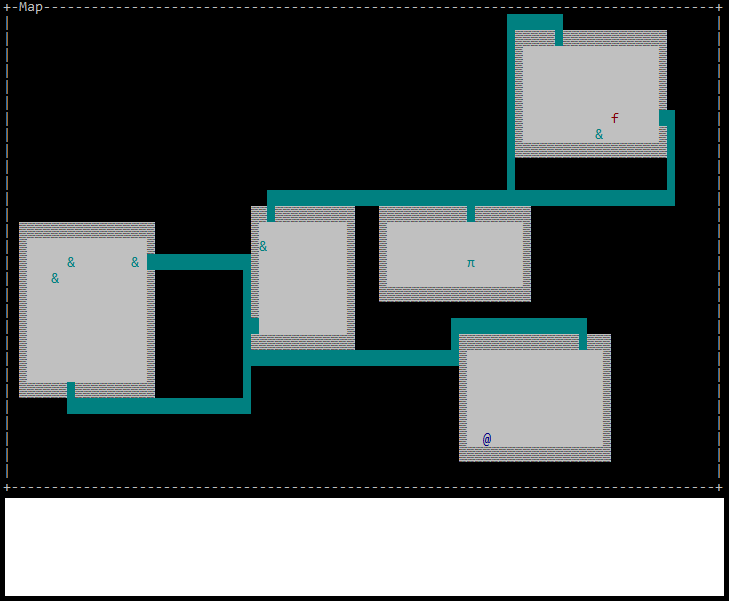
L2 SPI |Université du Maine

Dans le cadre du Projet L2

Anthony LARDY, TROTTIER Arthur Florian sebille

2. Organisation Du Travail

La répartition du travaille c’est fait au fur et à mesure que le projet avançait les séances de TP nous ont servies à mettre en commun notre travaille, discuter des différents ajouts potentiels au 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 taches même si en dehors des séances de TP nous continuons de se répartir ces différentes tâches et à réfléchir aussi sur d’éventuelle ajouts.

Pendant la première semaine de travail nous nous somme concentrer sur la partie cahier des charges et étude du projet. Une fois cette partie finie nous avons commencé à coder. 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 ncurses pris en main, nous avons commencé à nous séparer les taches. Dans une 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 stats qui affiche les renseignements relatifs au joueur tels que son niveau, son nombre de point de vue ou encore sa nourriture. Quant à moi, je m’occupais 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 commencer nous nous sommes repartie 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 fini Arthur a pu se lancer dans l’ajout des pièges

Capture : fenêtre du Chat

Capture : fenêtre des Stats