

Rapport personnel du projet long de Technologie

Objet, itération 3

Flavie Misarsky

Mai 2022

Au cours de cette itération, j'ai continué à travailler sur l'inventaire du joueur. Mon principal objectif était de pouvoir implanter le code qui permettrait de sauvegarder un objet et de voir cette action dans le jeu grâce aux graphismes.

J'ai donc continué mon code de l'itération précédente en le complétant pour permettre d'enregistrer des objets dans l'inventaire du joueur. Je devais prendre en compte plusieurs éléments importants comme le fait qu'à chaque fois que le joueur clique sur un objet dans le jeu, il faut l'ajouter dans l'inventaire et que cette action soit visible graphiquement. J'ai aussi dû prêter attention aux exceptions. En effet, si l'inventaire est plein, le joueur ne peut plus ajouter d'éléments dans son inventaire.

Puis, j'ai donc dû créer une fonction qui permet de récupérer le nom de l'image associé à chaque case de mon inventaire. L'utilisation de cette fonction dans l'affichage de mon inventaire permet de le remplir facilement. Et lorsqu'un objet est ajouté, ce sera toujours dans la première case de libre.

Le joueur a aussi la possibilité de prendre un objet dans l'inventaire, et lorsque que le joueur réouvre l'inventaire l'objet qu'il a pris auparavant n'y ai plus. Et j'ai fait en sorte aussi que dans ce cas l'inventaire se ferme automatiquement et le joueur peut récupérer l'objet sur lequel il a cliqué grâce au retour de la méthode prendre. Lorsqu'il réouvrira l'inventaire, l'objet n'y sera plus et une case vide sera à sa place.

Pour finir, j'ai aussi avancé le rapport général du groupe et rédigé le début de la conclusion générale de ce dernier.