

# Rapport d'avancement n°2 : Projet jeu Gauntlet

**Groupe 21** : Jean-Michel CHEVALIER, Emilie VESSELLA,  
Nathanael MAITREHENRY, Ambroise GUILLEMETEAU

## Table des matières

Table des matières.....	2
Objectifs à réaliser pour l'échéance.....	3
Schéma UML.....	3
Résumé du travail accompli.....	5
Répartition du travail accompli.....	6
Difficultés rencontrées.....	6
Procédure pour exécution.....	7
Travail restant.....	7
Dépôts Git du projet.....	7

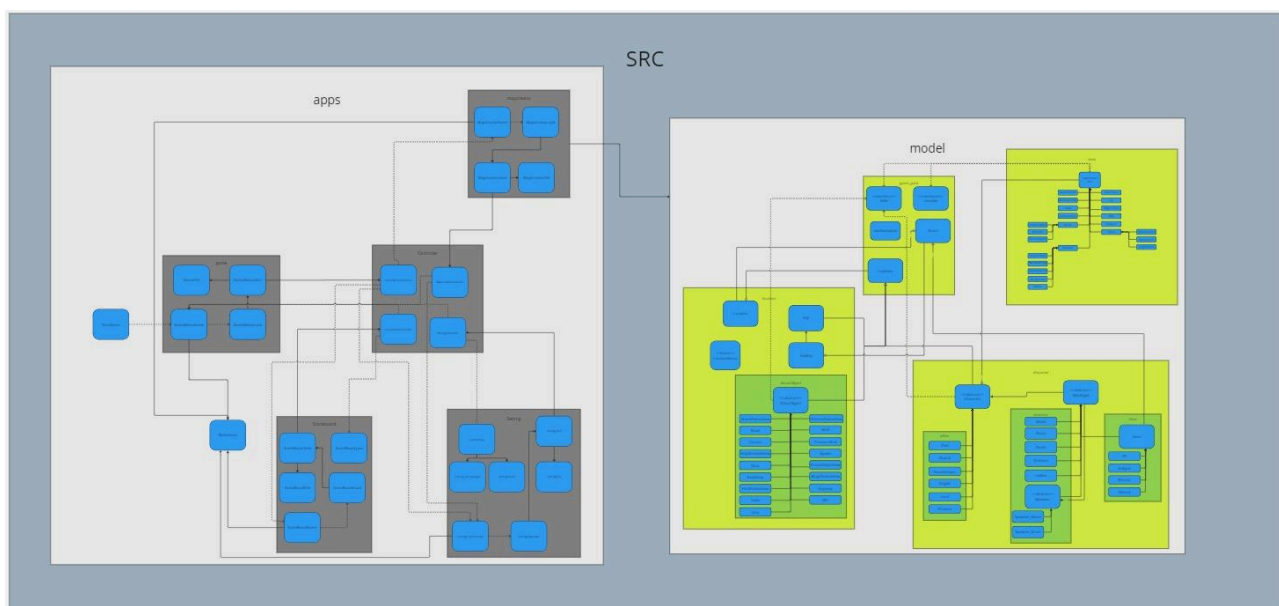
## Objectifs à réaliser pour l'échéance

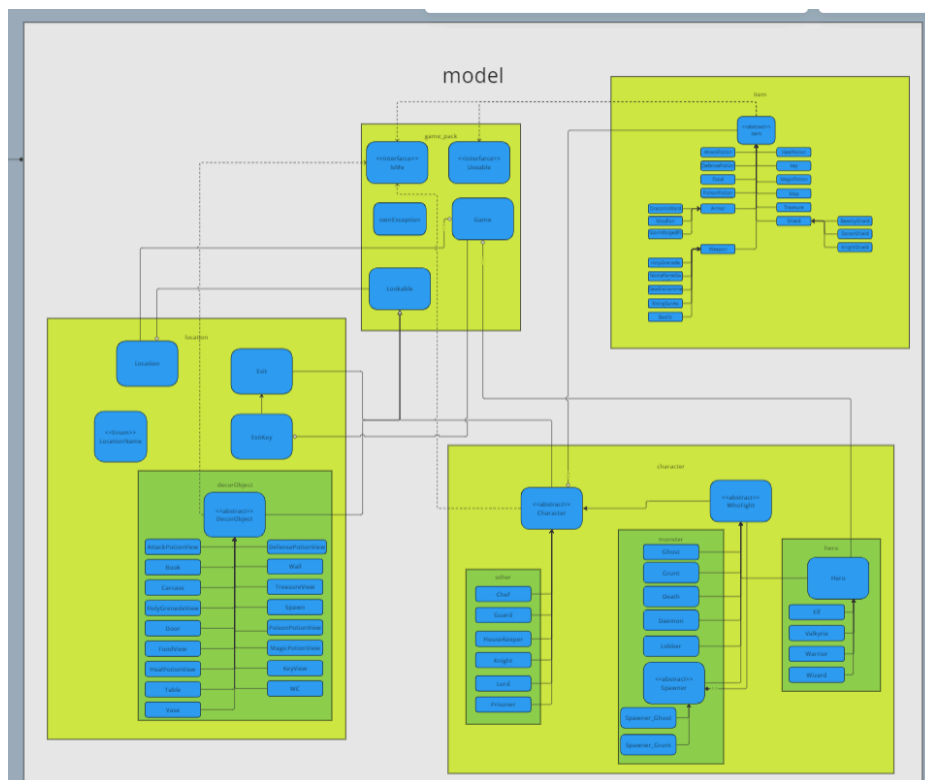
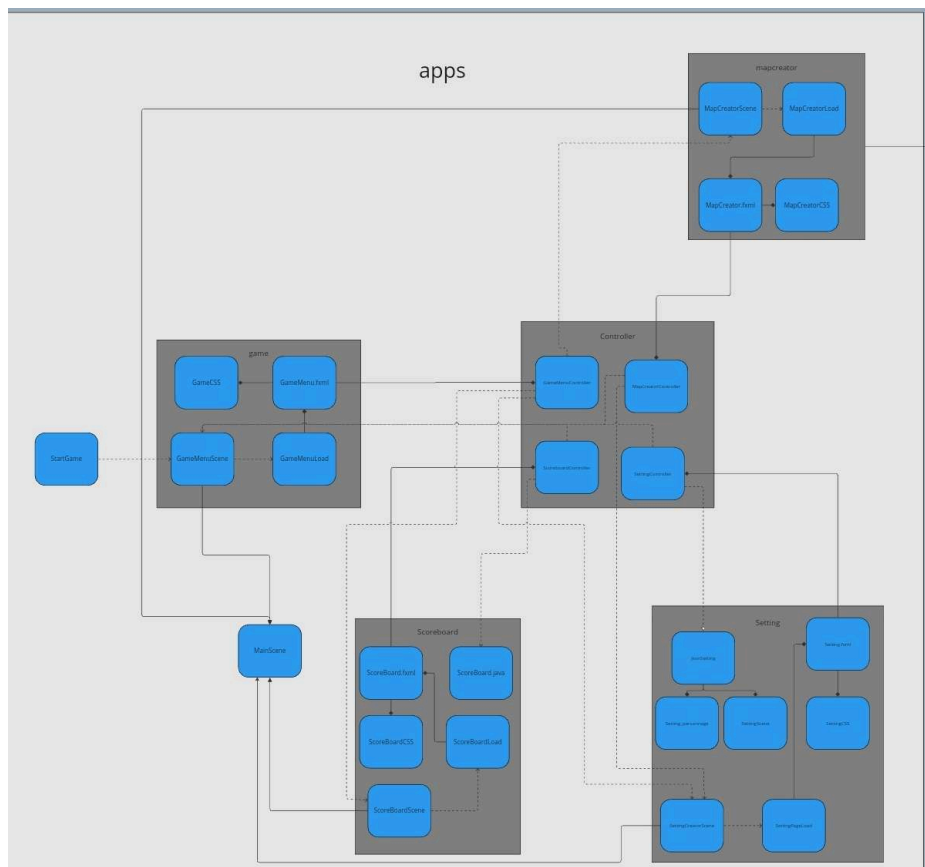
Pour le second rendu, les objectifs à réaliser étaient le fonctionnement complet de l'éditeur de map, avec toutes les fonctionnalités et contenus demandés dans le sujet tel qu'un background au démarrage. Le système de sauvegarde/chargement fonctionnel de map était aussi demandé ainsi qu'un dépôt sur le GitLab SFA.

## Schéma UML

Nous avons réalisé l'UML du projet sur Miro.

Voici le [lien](#) du schéma ainsi que des captures d'écran ci dessus :





---

## Résumé du travail accompli

Nous avons effectué tous les objectifs demandés pour ce rapport (sauf taille de la map personnalisée), c'est-à-dire que nous avons un créateur de map fonctionnel avec toutes les options attendues dans le sujet en termes de contenus.

Nous avons réalisé le menu principal du jeu, qui liera l'ensemble de toutes les parties du jeu (jeu, map creator, settings, scoreboard, credits).

Actuellement, le créateur de map est fonctionnel ainsi que tous les boutons qui permettent de quitter au menu principal et de quitter vers le bureau. Le tableau des scores et les paramètres ont été créés mais elles ne sont pas encore opérationnelles.

Nous avons donc pour le créateur de map une scène contenant la map et des onglets avec les différentes options et contenus nécessaires pour les maps du jeu (correspondant aux maquettes initiales du projet).

Pour ce qui est de son fonctionnement, le principe est de cliquer sur l'objet ou le bouton voulu et ensuite de sélectionner la case graphiquement pour poser le contenu/appliquer la méthode du-dit bouton sur celle-ci. Par exemple, on clique sur une potion puis la case où on veut qu'elle soit ou alors on clique sur le bouton "delete" puis la case pour supprimer l'objet qui y est.

Pour les exits, quand on en ajoute une, un bouton apparaît dans l'onglet "Tools" afin de pouvoir s'y déplacer pour mapper la nouvelle partie du niveau. Pour enlever une exit, il faut utiliser le bouton delete.

Nous avons également un système de changement de résolution d'écran, dont une option de résolution dynamique suivant la configuration matérielle de l'utilisateur.

## Répartition du travail accompli

- Rework du noyau fonctionnel : Nathanael
- Organisation du MVC : Tout le monde
- Map creator :
  - Grille : Nathanael
  - Système de sauvegarde : Nathanael
  - TabPane contenant les boutons et contenus : Emilie/Jean-Michel
  - Exits, Keys, Doors : Nathanael/Ambroise
  - Vues des items/mobs : Nathanael/Jean-Michel
  - Ajout des vues : Nathanael/Jean-Michel/Emilie
  - Fonctionnalité "delete" de contenu et bouton associé : Nathanael
- Settings : Ambroise
- Scoreboard : Emilie/Ambroise/Jean-Michel
- Relecture et correction de warnings : Ambroise
- Rédaction du rapport : Tout le monde

## Difficultés rencontrées

L'utilisation du FXML au début était un peu compliquée, mais à force de manipulation et d'expérimentations ça s'est amélioré. L'utilisation du noyau fonctionnel par les membres du groupe qui n'ont pas travaillé dessus est aussi compliquée. La liaison du CSS au FXML et également les liaisons entre les différentes pages FXML n'étaient pas si simples non plus.

La sauvegarde dans un fichier Json fut également compliquée car nous n'avons jamais utilisé ce genre de fichier. De plus, nous devons gérer le fait de créer/supprimer les boutons pour naviguer entre chaque pièce ce qui fut une grande source de problème.

## Procédure pour exécution

Pour lancer le jeu, il faut tout d'abord modifier le `compile.sh` et commenter/décommenter en fonction de votre config puis

lancer le `compile.sh` (`ihm_gauntlet-main/projet`) dans un invite de commande

## Travail restant

Il nous reste à coder la personnalisation de la taille des maps, le fonctionnement du jeu, par rapport aux maps créables avec le créateur de map, à soigner et peaufiner le code source comme le système de sauvegarde. Également le système de langues (traduction et implémentation) et les crédits.

## Dépôts Git du projet

- GitLab SFA : site indisponible
- GitHub : [https://github.com/FunRizZ/ihm\\_gauntlet](https://github.com/FunRizZ/ihm_gauntlet)