|  |
| --- |
| Cegep de Jonquière |
| Retour sur le cours de jeu vidéo |
| Feedback |

|  |
| --- |
| Guillaume Dufour  14/12/2020 |

Table des matières

[Introduction (Appréhension) 2](#_Toc58827462)

[Difficulté et facilité vis-à-vis du C++ 3](#_Toc58827463)

[Que pensez vous de la première partie du cours ? (Apprentissage C++) 4](#_Toc58827464)

[Impression sur la partie de projet 5](#_Toc58827465)

[Évaluation de … 6](#_Toc58827466)

[Conclusion 7](#_Toc58827467)

[Feuille de temps 8](#_Toc58827468)

# Introduction (Appréhension)

Depuis des lustres, les jeux sont source de divertissement pour tous les tranches d’âge. Or, dès le Big Bang, le premier atome et la première forme de vie, des homos sapiens ont su développer des techniques afin de divertir la populace. L’un de ses génies se nomme sir Vincent Morin. Ce philosophe des jeux vidéo a mis en place un cours afin de répandre ses connaissances en programmation très approfondies à ses humbles élèves. Dans les prochaines pages auront mes propres avis face au cours de programmation en C++ et en projet de jeux vidéo.

Avant ce cours, je n’avais aucune base dans le langage du C++, j’en avait seulement en C# si l’on parle de langage pour créer un jeu vidéo. Aussi, je pensais vraiment avoir de la misère puisque j’avais parlé avec des personnes ayant programmé en C++ et ils m’ont dit que c’était un gros saut du C#. Depuis le début de la technique, j’apprend à programmer puisque je n’avais jamais programmé auparavant pour la simple et bonne raison que je n’avais pas de PC. Cependant, je croyais fermement que j’allais avoir du plaisir à apprendre ce nouveau langage puisque c’est le cœur de la programmation de jeux vidéo. Depuis mon enfance, je rêvais de voir l’arrière-scène de la production d’un jeu, étant fan de jeu vidéo depuis que j’ai environ 6-7 ans.

# Difficultés et facilités vis-à-vis du C++

En général, j’ai trouvé le C++ difficile mais lorsque tu comprends la matière de base, il n’y a comme plus de limite. Les difficultés que j’ai eues durant mes codes étaient souvent reliées aux pointeurs et les « delete ». Pour les pointeurs, j’ai des problèmes à savoir ou les placer et quand. Le pire, c’est que j’ai de la misère à apprendre une théorie compliquée par Internet puisque je dois lire. La lecture est l’un de mes pires sens car je me perds toujours dans le document. J’aurais peut-être aimé avoir plus de théorie sur ceux-ci et condenser la théorie des documents en ligne dans des fichiers sur Teams.

Ensuite, les « delete » sont d’autres problèmes rencontrés dans mon cas. Les placer dans le code est mon ennemi, car je dois savoir quand le placer pour ne pas supprimer quelque chose qui ne se doit pas de l’être.

# Que pensez-vous de la première partie du cours ? (Apprentissage C++)

Personnellement, la première partie du cours a été difficile. Je m’explique, au début de la session, on s’est fait bombardé de devoir à gauche et à droite ce qui ne m’aide pas, car c’Est dur trouver de la motivation lorsque tu finis un devoir mais en reçois 3 autres dans la journée même. Bref, j’avais un peu « déconnecté » du cours et je songeais sérieusement à partir du programme. Mais, avec des réflexions à ce sujet je me suis dit que j’étais déjà à la moitié et que c’était un mauvais choix de quitter. Parallèlement, j’ai pu comprendre la matière mais je n’ai pas eu de temps/motivation pour faire le laboratoire de la guilde puisque j’avais beaucoup de travail autour de tout ça. Constructivement, je crois que faire des plus petits laboratoires pour exercer nos capacités serait mieux qu’un long laboratoire. Bref, j’ai vraiment trouvé le cours enrichissant mais je trouve poche le fait que je n’ai pas eu assez de temps de découvrir l’univers des jeux vidéo en profondeur.

# Impression sur la partie de projet

La partie projet m’a permis de trouvé une nouvelle facette des jeux vidéo, les effets sonores. Étant 3 personnes travaillant sur cette sphère, Michael, Willy et moi, j’ai pu connaître du nouveau monde et eu extrêmement du plaisir à faire ça! Voir à quel point que toute la cohorte soit liée comme ça m’a donné de la motivation à rester vu la belle gang que l’on est. Aussi, je crois avoir bien travaillé durant le projet sachant que la charge de travail en son n’était peut être pas aussi grosse que les personnes qui travaillaient sur le Game Engine. Malgré ça, j’ai travaillé un total de 25 heures sur le projet. Bref, le travail en gros groupe comme ça me mettais vraiment dans l’ambiance d’une industrie de jeux vidéo!

# Évaluation de Michael Paré-Pronovost

Pour moi, Michael a très bien travaillé durant le projet. En effet, sachant que l’on n’avait pas la plus grosse charge de travail, il a su faire des recherches quand même poussées afin de faire un rapport pour introduire des sons dans un code en c++. Ensuite, ses sons ont été très « clean » puisqu’il a vraiment pris le temps de développer ses connaissances en son grâce à un cours en ligne qu’il a suivi pour les fins du cours. Aussi, étant un leader dans la vie en général, c’était le gars qui nous textait pour faire des consensus afin de voir où l’on était rendus en terme du Trello. Pour ces raisons, je mets la note de 9/10 à Michael (je me crois vraiment trop à un souper presque parfait).

# Conclusion

Pour terminer, j’ai apprécié le cours du jeux vidéo mais j’aurais aimé avoir plus de temps pour expérimenter les différentes fonctionnalités que l’on peut introduire dans un code c++. Ensuite, pour donner suite à ces dernières pages, je crois avoir bien résumé mon aperçu du cours et je crois grandement que ce cours est bien monté sauf le laboratoire qui s’étale sur une longue durée. Merci Vincent de m’avoir montré à quoi ressemble un univers de jeux vidéo !

# Feuille de temps

