



Rapport : Bomberman

Gokhan KABAR, Ala eddine BEN MAAMER

1 Introduction

2 Gameplay

3 Développement du jeu

- La map
- Background html
- Déplacements
- Collision du joueur avec la map & collision de la bombe
- L'effacement des buissons & explosion des buissons
- Le score
- Rendu incrémentale
- Problème rencontrée

4 Conclusion

1 Introduction

Bomberman est une série de jeux vidéo de Hudson Soft où le joueur incarne un poseur de bombes, le but étant de faire exploser les adversaires/ennemis pour gagner.

2 Gameplay

Nous avons changé le principe de bomberman dans notre bomberman les deux joueurs s'affronte celui qui détruit le plus vite possible les buissons gagne la partie.

Le jeu charge et la partie commence les deux joueurs se déplacent sur la map en posant des bombes pour éclater les buissons sur la map afin d'avoir des points et celui qui a le plus de points remporte la partie.

3 Développement du Jeu

Pour pouvoir travailler de manière efficace nous avons utilisé le liveshare de visual studio code puis ensuite nous avons git push tout au long du travail sur mon github.

Les images utilisées que ce soit le personnage, la décoration, le tileset, le background viennent d'internet.

Gokhan s'est occupé du background, l'implémentation de la map, de l'implémentation des joueurs (affichage, déplacements), de l'implémentation de la bombe et de la collision du joueur avec les blocs.

Ala eddine s'est occupé de l'implémentation pour effacer les buissons lorsque la bombe a une collision avec les buissons, l'implémentation du deuxième joueur, de l'animation de l'explosion lors de la collision de la bombe, du rendu incrémentale et du score.

La map

Nous avons trouvé un tileset intéressant sur internet puis grâce à tiled Gokhan a utilisé avec une taille de 64x64 le tileset sur la map de 16x16.

Le fait d'utiliser une table pour les blocs cela est originale à la place d'une brique ou autre avec un sol en bois façon japonaise.

Background html

Nous avons cherché sur internet un beau fond de background afin d'enlever le blanc autour du canvas puis Gokhan l'a ajouté à partir du html.

Déplacements

Pour les déplacements Gokhan a utilisé un sprite sheet d'une image de bomberman ensuite il a créé un tableau qui contient le numéro de la position du joueur sur l'image si c'est 2 alors le personnage est dans une position allant à droite avec cela il a implémenté une condition si c'est 2 il alterne avec sa deuxième position de droite qui est 3.

Collision du joueur avec la map

Gokhan à récupérer les positions des buissons et des blocs en créant un tableau lorsque map.js dessine le layer contenant les buissons et des blocs alors il le push dans les tableaux les coordonnées pour ensuite dans le programme implémenté des conditions avec le joueur et les coordonnées des deux layers.

Collision de la bombe

Ala eddine à implémenté une zone autour de la bombe de 150 si il y a une collision avec les buissons il dessine l'image du fond de la map a la place du buisson.

L'effacement des buissons & explosion des buissons

Ala eddine à créer un tableau pour récupérer les indices des buissons qui ont des collisions avec la bombe qui sert à dessiner le fond de la map à la place des buissons.

Il a ensuite créer un deuxième tableau qui a la même fonction que le premier tableau mais celui ci permet l'animation de l'explosion sur les buissons.

Après chaque collision on efface la position où il y a eu collision.

Le score

Ala eddine pour le score à ajouté en html un h1 et un h2 pour l'affichage des scores.

En javascript il a récupérer les variables par doc.getElementById.

À chaque collision de la bombe des joueurs avec les buissons il rajoute +100 à la variable de chacun des joueurs.

Rendu incrémentale

Ala eddine à utilisé des setTimeout/setInterval/clearInterval sur le bon timing pour faire jouer les joueurs.

Problème rencontrée

On à pas réussi à implémenté une image de fin pour le gagnant.

Conclusion

Le développement de ce jeu était plaisant nous sommes satisfait du travail fournie en équipe chacun à réalisé ce qu'il devait faire, nous allons l'optimisé plutard si nous avons le temps après la licence le seul problème est de ne pas avoir un affichage de fin.

C'était très intéressant de programmer en javascript avec canvas.