

Note personnelle GADEMANN Gabriel

Note personnelle – Projet « Jean-Mi Jounix Simulator »

Rôle et implication dans l'équipe

Dans le cadre de ce projet de développement de jeu vidéo en 2D, j'ai joué un rôle clé à la fois de visionnaire technique et de coordinateur créatif. C'est moi qui ai convaincu l'équipe de repousser les limites d'un simple jeu en console pour explorer un cadre graphique ambitieux, en proposant dès le départ une architecture orientée 2D. J'ai défini les grandes orientations techniques et artistiques, en choisissant SDL2 comme moteur de rendu et Tiled comme outil de conception de maps, grâce à la bibliothèque **tmx.h** pour le chargement des fichiers TMX.

Réalisations techniques

Mes contributions techniques ont porté sur les fondations mêmes du jeu, notamment :

- **L'architecture globale** : choix de **SDL2** pour le rendu graphique, gestion des événements et optimisation des performances, intégration de **tmx.h** pour parser les fichiers TMX, et sélection d'un **tileset inspiré de Stardew Valley**, donnant un ton visuel immersif et cohérent.
- **La conception des maps** : création des cartes du jeu sur Tiled, intégration des couches (terrain, objets, déclencheurs), et paramétrage des zones interactives (portes, points de passage).
- **Le système de mouvement** : développement du déplacement du personnage avec gestion des collisions
- **Caméra dynamique** : suivant le joueur, garantissant une expérience fluide et immersive.
- **Le scénario narratif** : écriture de la situation initiale (contexte, objectifs), et contribution aux dialogues des PNJ pour ancrer l'histoire dans une ambiance chaleureuse et engageante.

Gestion de projet et validation

J'ai maintenu un cap clair tout au long du développement, en arbitrant les choix techniques et en résolvant les blocages émergents. J'ai aussi appris aux membres du groupe à concevoir et créer leurs propres cartes tout en restant disponible en cas de besoin de modifications. Le projet final est aujourd'hui un exemple de rigueur technique, alliant ergonomie, modularité et richesse narrative.

Apports et conclusion

Ce projet a été un tournant dans ma formation : il m'a permis de concrétiser mes compétences en **architecture logicielle** (choix des outils, modularité), en **design 2D** (tilesets, caméra, intégration de maps) et en **gestion de projet créatif**. La réussite de ce cadre graphique ambitieux, malgré les défis techniques (chargement de TMX, synchronisation caméra/déplacements), m'a renforcé dans ma passion pour le développement de jeux. Ce projet restera pour moi un jalon marquant, à la croisée de mes compétences techniques et de ma créativité.