

Recherches de conception SNAKE et MENU (Clément Tolédano)

Déplacement snake :

Se déplacer d'un nombre de pixel multiple de celui d'une case, pour constamment arriver sur un nombre rond. Le faire assez de fois pour faire toute une case. Entre chaque déplacement, regarder les appuis de touche et les enregistrer. Une fois que la case a été franchie, appliquer la direction enregistrée au snake et recommencer.

Pour déplacer les queues, chaque déplacement de queue prend en paramètre la position de la queue d'avant qui l'appelle (récursif) et s'approche de sa position. Lorsque la position visée est la même que l'actuelle (lors d'une création de queue), celle-ci ne bouge pas.

Collisions Snake :

Une fois chaque case franchie, regarder si les coordonnées de la tête ne sont pas égales au bord où à celles d'une queue.

Menu :

Chaque bâtiment se déplace dans l'espace en rebondissant sur les bords. A chaque rebond, sa vitesse varie pour éviter les mouvements répétitifs. Entre chaque déplacement, chaque bâtiment regarde sa distance aux joueurs. Si un joueur est proche, sa texture change ; si un joueur est très proche et qu'il doit choisir le jeu, la structure fait en sorte que la fonction renvoie son action (sous forme de int).

Chaque joueur peut se déplacer simultanément sur la carte et faire varier les textures des bâtiments. Seul le joueur devant choisir à le pouvoir d'activer un bâtiment. L'autre peut passer au travers.

Pour économiser des ressources, les scores sont affichées sur le fond et ainsi intégrés au BMP chargé au début du menu. A chaque appel du menu, les BMP sont rechargés et les scores actualisés. Il en va de même pour la spécification du joueur qui doit choisir le mini-jeu.