

RAPPORT DE PROJET

Salade de fruit légume combat : la revanche des végétaux

Equipe :

Notre équipe de projet est composée de deux membres : Jérémy Casagrandi et Alexis Lambert. Nous avons choisi CY fighters car c'était celui qui laissait le plus de liberté pour ajouter des éléments au-delà de la consigne de base.

Organisation :

La première séance de TD nous a permis de choisir l'univers dans lequel allait se dérouler notre jeu, afin de créer un projet cohérent. Avec l'idée d'un combat entre fruits et légumes en tête, nous avons pu établir une liste des éléments nécessaires (les personnages, les attaques, les attaques spéciales propres à chaque personnage, etc...).

Nous n'avons pas profité des vacances pour avancer sur le projet. Cela nous a fait perdre beaucoup de temps et nous a empêchés d'intégrer toutes les fonctionnalités que nous souhaitions au départ (comme l'ajout de musiques, de mini-jeux, etc.).

Nous avons travaillé sur VS Code pour créer le jeu. Nous alternions un jour sur deux afin d'éviter les conflits, mais à l'approche de la date de rendu, nous avons travaillé simultanément sur des fichiers différents.

Problèmes rencontrés :

Alexis :

Le seul moment où j'ai rencontré un gros problème, qui m'a bloqué pendant un certain temps, a été lors de la gestion d'un pointeur : le jeu créait une copie d'une variable au lieu d'y stocker son adresse.

Le fait de ne pas pouvoir travailler sur les mêmes fichiers a été contraignant, mais nous avons réussi à chaque fois à trouver quelque chose d'autre à faire pour ne pas perdre de temps. J'ai constaté qu'il était difficile de poursuivre le travail de Jérémie, car cela nécessite de comprendre l'ensemble du code qu'il a créé.

Jeremy :

J'ai rencontré plusieurs problèmes lors de ce projet. Le premier problème majeur a été la lecture du fichier de capacités et de sa description. À l'origine, je voulais que ce soit un seul fichier, mais lorsque j'utilisais `%[^\n]` dans le `fscanf`, le programme considérait qu'il y avait trop d'éléments à lire. À la base n'avais pas compris que l'erreur venait de là, et j'ai donc perdu énormément de temps en pensant qu'elle était liée à la liaison entre la structure `Perso` et `Ult`. Une fois que j'ai enfin identifié la vraie source du problème, je n'ai pas réussi à corriger le format de lecture comme je le voulais. J'ai envisagé de séparer la description dans un fichier à part et de la lire caractère par caractère avec `fgetc`, mais j'ai finalement choisi une solution plus simple et de facilité en utilisant `%s`, même si cela limite un peu le contenu lu.

La deuxième difficulté a été la gestion du grand nombre de variables et de pointeurs : il était parfois difficile de s'y retrouver dans le code.

Enfin, la principale difficulté a été liée aux capacités ultimes, notamment celles qui ont des effets s'étalant sur plusieurs tours. Leur gestion demandait de prévoir des mécanismes spécifiques pour le suivi des effets persistants, ce qui était fastidieux

Global :

Malgré un grand nombre d'essais de manipulation, nous n'avons pas réussi à afficher les caractères spéciaux, comme les accents et les émojis, dans VS Code.

Résultat :

Bien que nous n'ayons pas eu le temps d'implémenter toutes les fonctionnalités prévues, nous sommes satisfaits du résultat, car nous avons su respecter l'ensemble des consignes du cahier des charges (à l'exception de la difficulté difficile et moyen par manque de temps et à cause de la façon avait été les capacités ultimes). Nous avons créé au total 12 personnages différents (6

fruits et 6 légumes). Chaque équipe doit choisir 3 personnages parmi les 6 disponibles dans son camp. Puisque chaque personnage possède une attaque spéciale unique, nous estimons avoir apporté une véritable diversité stratégique au jeu. Nous sommes également contents du rendu visuel du jeu, que nous trouvons à la fois esthétique et clair.