

Thibault VIVIER Soutenance Module 2 JAVASCRIPT

Projet scrolling vertical infini shooter

Présentation du gameplay :

Vous piloter un vaisseau à l'aide des 4 flèches directionnelles, la barre d'espace permet de tirer.

Des ennemis apparaissent par vague et vous devez atteindre la fin du niveau et détruire le boss pour passer au niveau suivant.

Des power up peuvent apparaître et améliorer votre vaisseau et vos tirs.

Commandes et déplacements :

On peut déplacer le vaisseau avec les 4 flèches directionnelles, la barre d'espace permet de tirer des projectiles, maintenir la barre d'espace suffit à faire des tirs en continus.

La collision avec les ennemis ne génère pas de dégâts, sauf pour les astéroïdes.

Présentation du code source :

Structure du code :

Le code est structuré à l'aide de la programmation orientée objet. Les différents fichiers .JS sont utilisés au besoin à travers le code.

J'ai ajouté des scènes : Menu, GameOver, SceneJeu, Lev12... Qui sont appelés en fonction des choix et actions du joueurs, l'update de la scene en cours ce passe dans le game.js

J'ai ajouté également des utilitaires : explosions, powerup... qui seront utilisés dans les différents niveaux.

L'injection de dépendance permet de ne pas tout coder dans la scene du jeu et simplifie largement la lecture du code. J'ai pu intégrer la liste des tirs ainsi que mon hero à la création de mes ennemis, ce qui permet que les tirs soient directement intégrés dans la bonne liste et que la cible des ennemis soit le héros. Chaque ennemi peut se servir ou non de ces informations.

Mon expérience personnelle :

Même si nous avons eu du temps supplémentaire sur ce module, j'ai préféré utiliser une bonne partie de ce temps supplémentaire à travailler les bases de données via les documents et les vidéos envoyés par Jonathan.

positif :

Je pense avoir bien compris les principes de POO et d'injection de dépendance, je n'ai pas bloqué lorsque j'essayais d'implanter une idée à mon jeu, ou lorsqu'il fallait créer une nouvelle fonction.

Je pense que je vais peaufiner plus tard ce projet car j'espère qu'il pourrait être une vitrine pour mon CV.

Négatif :

J'ai malheureusement eu énormément de mal à trouver des design et des graphismes, j'ai passé un temps considérable à faire des recherches, adapté et modifiés via GIMP/photoshop des images pour le jeu... J'avoue que ça m'a embêter car déjà que j'ai un temps limité à cause de mon emploi, j'étais déçu que certaines sessions de travail soient composées uniquement de GIMP ou de recherches.