

Review B1 - C Graphical Programming

Pradoura Titouan PGE 2028

10 Janvier 2023



Introduction

- Création d'interfaces graphique et de jeux
- Utilisation de la librairie CSFML
- Gestion des ressources et de sprites
- 2 projets





Projets



1. My hunter

- Création d'un jeu de duck hunt
- 3 semaines



2. My radar

- Simulation d'un trafic aérien
- 3 semaines



My Hunter

Objectif

- Créer une copie jouable d'un duck hunt
- Gérer des events et des animations

Organisation

- Découverte de la CSFML en Bootstrap
- Création d'une première version
- Ajout des bonus

Travail réalisé

- Jeu fonctionnel
- Ajout de vagues et de boss
- Ajout de difficultés et de menus

Travail réalisé

01

Menu



02

Jeu



03

Boss





Ce que j'ai appris



CSFML

Les bases de la
bibliothèque

01



Structures

Pour stocker
plus de sprite

02



Mémoire

Gestion de la
mémoire

03



My Radar

Objectif

- Simulation d'un trafic aérien
- Gestion d'un grand nombre d'entités

Organisation

- Parsing du fichier source
- Création de la simulation
- Optimisation

Travail réalisé

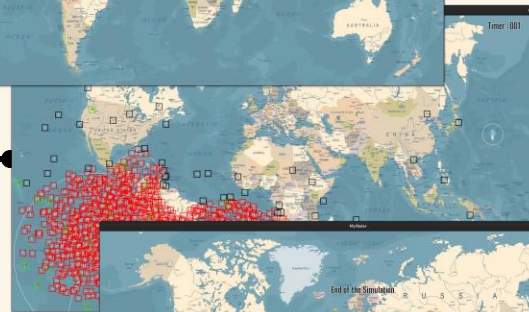
- Simulation fonctionnelle
- Ajouts de menu et de stats
- Bonne optimisation

Travail réalisé

01 Menu



02 Simulation



03 Stat





Ce que j'ai appris



CSFML

Approfondissement et
meilleure architecture

01



Liste chaînée

Gérer plusieurs
milliers d'avions

02



Optimisation

Afficher le plus de
frame par seconde

03

Avis personnel

Documentation

Peu de documentation
CSFML

04

01

Module

Module intéressant et
visuel

My radar

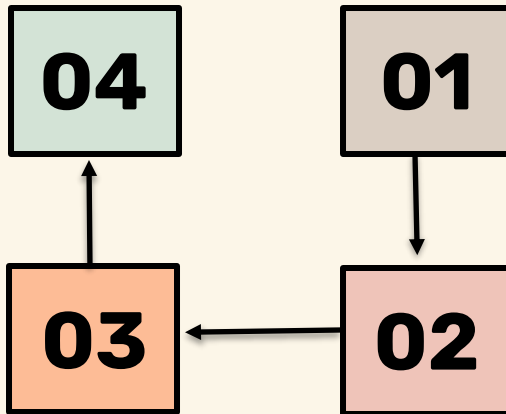
Projet plus complexe et
moins libre

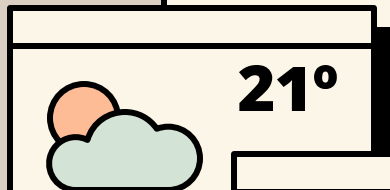
03

02

My hunter

Projet très libre





Review B1 - C Graphical Programming Fin

Pradoura Titouan PGE 2028

10 Janvier 2023