

BIABATANTOU KEVIN MICHEL

MILO BENGHERABI

L2 INFO GROUPE G3

RAPPORT DE PROJET IPO

But du projet: Réaliser un jeu où l'on manipule un joueur qui doit s'échapper d'un manoir avant que la chaleur n'épuise toute sa résistance.

Réalisation du projet:

Nous avons tout d'abord suivi les instructions du TP de début du projet. A la fin de ce projet, on a réussi deux choses:

- Configurer notre github pour pouvoir travailler à distance
- Configurer notre environnement de développement (intelliJ)

Par la suite, nous nous sommes concentré sur le développement de la base du projet en suivant les instructions données dans le TP. A la fin de ce TP, nous avons réussi à implémenter diverses fonctionnalités:

- Un moyen pour le joueur de se déplacer dans le manoir ainsi que le système de dégâts que le joueur reçoit.
- Le système de propagation de flammes des cases du manoir
- Un moyen pour le joueur de ramasser des clés pour ouvrir des portes

- Régler la visibilité du joueur, c'est-à-dire les différentes cases que le joueur peut apercevoir dans son champ de vision

Extensions (Options ajouter au projet)

Dans ce projet, nous avons ajouté quelques fonctionnalités. La plupart de ces fonctionnalités ont pour but de rendre le jeu un peu plus explicite sur les informations du jeu. Nous avons par exemple:

- Ajouter un indicateur de points de vie (Une barre de progression)
- Ajouter un indicateur du nombre de clés posséder
- Ajouter un système de potion pour aider le joueur à récupérer des points de vie et afficher ses potions dans les manoirs
- Ajouter un autre manoir avec un dispositif différent de celui fourni par défaut par la professeur.

Difficultés rencontrées

Tout au long du projet, les principaux obstacles rencontrés ont été:

- Difficulté pour réaliser les fonctions pour afficher les informations du jeu
- Difficulté pour pouvoir implémenter le système de propagation des flammes

CONCLUSION

En somme, ce projet s'est bien passé dans l'ensemble. Ils nous a permis de pratiquer divers concepts abordés durant le semestre. Cela a constitué un bon moyen pour nous d'approfondir nos compétences. Des perspectives d'amélioration sont bien sûr envisageables, on pourrait ajouter de nombreuses autres fonctionnalités comme un système de

difficulté croissante, ou des ennemis pour ne citer que ceux-ci. Mais dans l'ensemble le projet a pu être concrétisé