

Clément
GRENOT
4A-IT-ILC

13/10/2021

Compte rendu n°1 :

Projet 4A – ILC :
Développement Pac-Man en C++

Recherche :

Comment afficher le rendu d'un programme en C++ ?

Je vais utiliser la bibliothèque 'glut.h' pour tout ce qui est design des éléments et affichage du niveau. Je vais utiliser cette bibliothèque car j'ai déjà eu l'occasion de manipuler les quelques fonctions de dessin qu'elle propose pendant mes études.

Comment générer le niveau ?

Je pensais utiliser un fichier texte que le programme lirait à chaque lancement pour alléger le programme et aussi éventuellement de pouvoir créer d'autres niveaux qui pourrait être facilement implémenté dans le jeu. Nous aurons donc besoin de la bibliothèque <fstream>.

Comment faire se déplacer le joueur ?

Je pensais dans un premier temps utiliser les touches du clavier pour faire se déplacer le personnage. En faisant des recherches sur la bibliothèque 'glut', j'ai lu qu'elle permettait de lire les inputs clavier et de les traduire en évènements dans le programme.

Pour un projet comme celui-ci, avec la gestion de plusieurs caractères aillant les mêmes fonctions de base (déplacement), l'utilisation de programmation orienté objet est je pense la manière la plus simple de créer et de gérer les éléments du programme. J'ai donc élaboré un diagramme de classe prévisionnel, susceptible de changer au cours du déroulement du projet, si certaines informations sont fausses ou incomplètes.

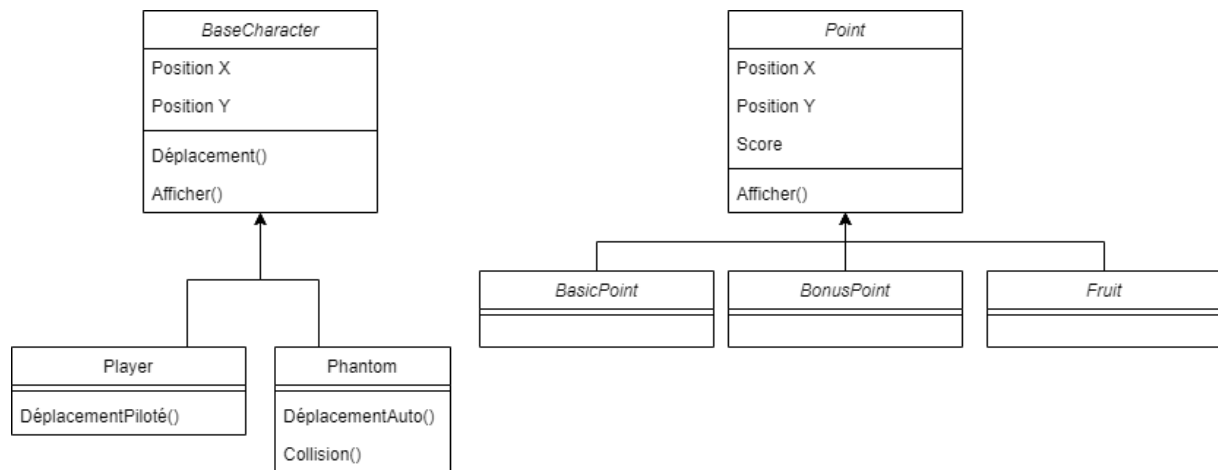


Figure 1 : Diagramme de classe du programme