

Projet Programmation 2 - Partie 3

Marin RICROS - Loïc MAGNE

29 Mai 2020

Améliorations effectuées

- Le système de vagues a été modifié de 2 façons :
 - Avant, pour créer une vague on devait spécifier un type d'ennemis, leur nombre, et le moment où on voulait qu'ils apparaissent. Cela faisait que plusieurs ennemis apparaissaient en même temps ce qui était un peu étrange. Maintenant pour chaque vague, on spécifie un type d'ennemis, leur nombre, et un intervalle de temps dans lequel on veut que ces ennemis apparaissent. Les ennemis apparaîtront alors de manière linéaire dans l'intervalle de temps spécifié.
 - Nous avons implémenté un parseur de programme pour les vagues. Les vagues sont contenues dans un fichier texte, alors qu'elles étaient hardcodées avant. On peut donc choisir la difficulté du jeu en choisissant la composition des vagues, qui seront ensuite lues dans le fichier associé
- Les menus ont été améliorés, d'une part pour choisir les vagues, et d'autre part en affichant clairement quelles options sont sélectionnées dans le menu principal
- Correction d'un bug qui menait à ce que, lorsqu'une tourelle évolue, elle ne reçoive pas l'expérience obtenue grâce aux projectiles provenant de sa version antérieure encore existants. Maintenant lorsqu'on évolue une tourelle, on y ajoute un pointeur vers son évolution et l'expérience va vers son évolution
- Réglage d'un bug qui faisait qu'on pouvait ré-envoyer une vague d'ennemis alors que la précédente n'était pas terminée. Pour cela, on désactive le bouton pour lancer une nouvelle vague jusqu'au dernier moment où des ennemis apparaissent. À partir du moment où plus aucun ennemi n'apparaît on compte à chaque tour de boucle le nombre d'ennemis sur le plateau, et lorsqu'il est à zéro, on réactive le bouton. Il est important de noter que juste compter le nombre d'ennemis sur le plateau ne suffit pas : en effet il pourrait ne plus y avoir d'ennemis sur le plateau alors que la vague n'est pas terminée, parce que le joueur a tué les ennemis trop vite par exemple
- Enfin le jeu affiche clairement lorsque la partie est gagnée / perdue

Notre jeu implémente donc l'affichage continu des mouvements ainsi que le parseur de fichier, avec les données des vagues d'ennemis et des maps stockées dans des fichiers texte.