David LAPOINTE

Programmation de jeux vidéo

420-KRA-JQ gr.010

Examen final

Travail présenté à

Monsieur Vincent Morin

Département d’informatique

Cégep de Jonquière

Le 20 décembre 2021

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc90905297)

[C++ 2](#_Toc90905298)

[Première partie du cours 3](#_Toc90905299)

[Deuxième partie du cours 3](#_Toc90905300)

[Marc-Antoine Bouchard 4](#_Toc90905301)

[Conclusion 5](#_Toc90905302)

[Annexe 6](#_Toc90905303)

# Introduction

Je croyais que dans le cours de jeux vidéo, l’importance principale allais être de programmer mais avec le temps grâce à la deuxième partie du cour j’ai vite compris que lors de la création d’un jeu la programmation était une partie parmi plusieurs autres et que le plus important étais le travail d’équipe car lors du cour quand je n’avais aucune instruction ou que je n’allais pas demander des instructions à mes collègues, j’étais vide de travail alors que je savais qu’il en avais à faire et que le travail de son que j’avais fait n’aurais pas suffi à la création du jeu.

# C++

En général, j’ai trouvé le C++ assez compliqué. Un peu pour sa complexité des variables mais surtout avec les classes. La manière que les classes sont appelées et les différents types de classes comme les « .h » et les « .cpp » m’ont complètement mélangé lorsque je programmais et lorsque j’appelais des variables. Pour m’aider à mieux comprendre et à mieux gérer les classes de C++ il aurait fallu plus de temps pour être alaise et mieux maitriser celles-ci. Aussi, un autre point qui m’aurais grandement aidé lors du cours aurais été plus d’informations dans les notes de cour. Je trouvais qu’il y manquait certaines informations qui auraient pu m’aider lorsque j’étais bloqué dans les laboratoires.

# Première partie du cours

Dans la première partie du cours, pour le long laboratoire que l’on a eu, personnellement, j’aurais préféré faire plusieurs petits laboratoires. Les petits laboratoires auraient été bénéfiques pour moi car je suis plus performant, lorsqu’il y a une erreur, l’erreur n’affecte pas le laboratoire pendant plusieurs mois et je préfère voir et pratiquer partie par partie la théorie du cours. Je crois avoir investi assez de temps au cours dans le laboratoire et j’ai mis assez de temps a l’extérieur des heures de cour selon mon horaire qui était chargée mais j’ai l’impression que j’ai manqué un peu de compréhension et d’affinité avec les concepts.

# Deuxième partie du cours

Dans la deuxième partie du cours, la partie projet a été une superbe opportunité pour moi d’en apprendre plus sur le travail en équipe et sur les bases d’un jeu vidéo. Lors du projet mon rôle a été d’être l’ingénieur du son et dans la vie, hors du cégep, je suis un musicien donc j’ai adoré mon poste et j’ai adoré faire de la musique et des sons de jeux vidéo lors du cours. Ce que j’ai moins aimé lors du projet n’est pas ORX malheureusement car je n’y ai pas beaucoup touché mais plutôt mon manque de matériel lors des cours (car je n’avais pas ma tour et mes instruments habituels) et lorsque parfois mes collèges oubliaient de me demander une musique ou un son a l’avance et en avaient besoin au moment même ou ils me le demandaient. Dans les premières semaines, j’ai travaillé sur les démos des musiques du jeux, ensuite j’ai fait choisir une chanson et je l’ai mixé dans mon studio chez moi, par après j’ai travaillé sur les bruits de combats (épées, fusils et canons) et enfin j’ai travaillé sur les bruits ambiants (bruits de pas, bruits de vagues et bruits de morts). Ce dont j’ai été fier a été la création de musiques de pirates sachant que dans le son je suis spécialisé dans le mixage des vocales et que je ne fais pas d’instrumentales habituellement donc faire ce genre de musique a su pousser mes limites et sortir de ma zone de confort. Je n’ai pas travaillé autant sur Unity que comme mes collègues l’ont fait mais j’ai fait quelques tutoriels qui m’ont montré qu’est-ce qu’était Unity et j’ai pu voir que Unity était plutôt assez simple d’utilisation et j’ai trouvé que les tutoriels et la documentation sur Unity se trouvait facilement. Malheureusement, je n’ai pas assez touché a Unity lors du projet pour y voir un point faible. A mon avis, si on demandait à un autre étudiant de me donner une note de 1 à 10 je crois que l’étudiant me donnerais 8/10 car j’ai fait ce que je devais faire, lorsque je n’avais rien à faire j’allais demander à mes collègues s’ils avaient besoins de sons et j’ai fait un travail de la meilleure qualité que je pouvais faire.

# Marc-Antoine Bouchard

Lors du projet, Marc-Antoine avait le rôle de travailler sur le Gameplay. Au début du cour, dans la passe ORX, j’ai pu voir que pendant que tout le monde essayait de travailler sur comment marche ORX il venais me voir travailler et est partis plus tôt et moi et d’autres collègues en avons parlés de cette fois ou il n’avait rien fait. Par contre, j’ai bien vue la manière dont il s’est repris après car dans les autres cours je le voyais travailler et je voyais qu’il se donnais plus dans le projet car il a été une des rares personnes dans la classe à être venu me demander une musique de combat, à me dire comment il la voulait, comment il l’imaginait et me donner des exemples de chansons. J’ai trouvé qu’il avait bien fait de faire ça et je lui ai envoyé plusieurs versions sur discord pour trouver la bonne. Même si une fois il a travaillé sur la mauvaise grid du jeu, je lui donnerais une note de 7.5/10 car j’ai trouvé qu’il a bien travaillé et qu’il s’est repris de son erreur du début.

# Conclusion

Pour conclure, j’ai trouvé le projet du jeu vidéo très intéressant et cette partie du cours a su nous montrer les envers du travail d’équipe et les problèmes que l’on peut rencontrer lors de la création d’un jeu. Je conseil grandement aux prochaines cohortes d’informatique de faire ce cours et d’apprécier le projet autant que j’e l’ai apprécié.

# Annexe

18 octobre 2021 30 min - Installation et recherche des instruments de pirates.

19 octobre 2021 4h - Création de musiques de pirates.

26 octobre 2021 4h - Création de musiques de pirates.

2 novembre 2021 4h - Création de musiques de pirates.

9 novembre 2021 4h - Recherche, installation et trie de sons de guerre.

16 novembre 2021 4h - Recherche, installation et trie de sons ambient.

23 novembre 2021 4h - Trie des démos de musiques de pirate et décision de la musique du jeu.

29 novembre 2021 1h - Mixage professionnel de la musique officiel du jeu.

30 novembre 2021 4h - Mixage des sons de guerres et des sons ambient.

7 décembre 2021 4h - Écoute de coupe de viande.