

Projet 1 – Fiche d'auto-évaluation

Notre programme répond à tous les critères d'évaluation obligatoire (Le serpent se déplace correctement, les pommes n'apparaissent pas sur lui , etc) sans rencontrer de soucis particuliers. Cependant, on ne peut pas en dire autant des fonctionnalités optionnelles :

- La mise en place du menu option a été notre principale difficulté.
Nous rencontrions toutes sortes de problèmes dont l'origine était difficile à identifier pour nous. Elles provoquaient parfois des erreurs et le programme cessait de fonctionner correctement (il suffit de redémarrer le noyau pour que tout rentre dans l'ordre). Nous avons finalement réglé la majorité d'entre elles, mais il est toujours impossible de changer les paramètres de jeu sans fermer et relancer celui-ci.
- Nous n'avons pas trouvé de moyen simple de redimensionner des images à l'intérieur du programme.
Les différents écrans du menu (écran titre, option et game over) ne sont donc esthétiques que dans des fenêtres de dimension globalement égale à 600 x 400 pixels, autrement, l'image de fond est trop grande ou trop petite pour la fenêtre et les différents textes (boutons) sont répartis de manière peu harmonieuse. Cela n'empêche cependant pas le programme de fonctionner tant que la fenêtre a des dimensions raisonnables pour jouer (pas trop petite).
Ce problème a cependant été résolu pour les décors s'affichant pendant la partie. Ils sont normalement suffisamment grands pour remplir une fenêtre de 600 x 600 (et inférieur).
- Nous avons la plupart des fonctions permettant la mise en place d'un mode deux joueurs, mais par manque de temps avons préféré nous concentrer sur la carte infinie. Il n'est donc pas finalisé.
Nous avons également prévu un bouton pause qui n'a pas vu le jour.
Certaines traces de recherche concernant ces fonctionnalités indisponibles figurent encore dans le programme rendu sous forme de blocs commentés.
- Enfin, notre programme est très long et contient beaucoup de fonctions. Même si nous avons fait de notre mieux, il est sans doute très mal optimisé et pourrait profiter de nombreuses améliorations en terme de nombre de lignes et de temps d'exécution.
Lors des longues parties, un nombre important de murs et/ou de missiles à afficher à chaque frame provoque une chute de fps.
- Nous nous sommes beaucoup amusés à réaliser l'interface et sommes satisfaits du rendu.

En résumé, nous rendons un jeu jouable, bien qu'imparfait et permettant une expérience de jeu quelque peu limitée, mais convenable le temps de faire le tour des options. (On est aussi très contents du menu et de son animation !).