

Programmation Avancée

Mustafa ŞENOL - Duykan Berkin SANDAL

TETRIS

Intro

Dans le projet de Programmation Avancée, nous avons créé un jeu de Tetris, un des jeux les plus connus du monde. Nous avons choisi Tetris 99 comme la version de référence.

Pour compiler :

```
>>> cmake CMakeLists.txt  
>>> make
```

Pour lancer singleplayer:

```
>>> ./TETRIS single
```

Pour lancer version contre le pc (not finished)

```
>>> ./TETRIS pc
```

Contrôles: Avec des flèches et avec l'espace.

Projet

Duykan: Dans ce projet, j'ai fait notre structure générale "OOP" du projet, puis, j'ai implémenté les classes "grid" et "sidegrid". J'ai implémenté la partie d'affichage (draw). Aussi, j'ai écrit les parties concernant le SDL (window, sprites ...). J'ai implémenté une partie de game loop. J'ai créé une queue pour les prochains blocs. J'ai créé une classe "Factory" pour produire les blocs aléatoirement. J'ai ajouté des "utility methods" qui sont utilisés dans draw.

Mustafa: Dans ce projet, J'ai analysé Tetris 99 pour qu'on puisse imiter le "gameplay". J'ai décidé comment les blocs doivent se comporter (rotations et mouvements). J'ai implémenté la classe "block" et les classes héritées du "Block". J'ai implémenté une partie de game loop. J'ai amélioré la "randomness" de la création des blocs. J'ai écrit des méthodes utilitaires pour le fonctionnement du jeu.

Nous avons fait le reste ensemble.

Problèmes Rencontrés

Dans ce projet, nous avons rencontré quelques problèmes. Tout d'abord, nous n'avons pas assez de temps pour finir "against pc". Donc, dans notre code, il y a des objets qui ne sont pas encore utilisés, ils sont réservés pour le nouveau "game mode". De plus, comme on n'a pas pu finir "against pc", nous n'avons pas pu implémenter un GUI avec 2 boutons pour choisir le "game mode". Parce qu'il n'y a pas un 2eme "game mode".