

Pour réaliser le projet, j'avais comme objectif d'utiliser le design pattern Stratégie. L'objectif était de créer une classe ennemie, et de créer des classes héritières de cette classe ennemie. Cela aurait permis de mettre en commun les variables, et fonctions importantes des différents ennemis, et de prioriser dans les classes de ces ennemis, ce qui les différencie.

De plus, l'utilisation du pattern d'État est également importante. L'IA est l'une des utilisations principales de ce pattern, et cela facilite la tâche lors de la création du jeu, nous permettant alors de donner à l'ennemi un état, et d'y accéder facilement afin de changer son objectif actuel.

Ensuite, le design pattern Observateur a également une place importante, grâce à sa gestion du jeu en général. Il peut superviser le jeu général, et ensuite envoyer différentes notifications au joueur, ou aux ennemis.

Pour l'un des points demandé, le design pattern Memento était nécessaire, permettant au jeu de pouvoir se souvenir des dernières actions du joueur, afin de lui proposer un replay.

Malgré un nombre de bugs important, et une optimisation très faible, le jeu est plutôt bien dessiné. Un menu de réglage aurait pu apporter plus, et le menu principal ne propose que peu d'options de personnalisations de la partie à venir.

Pour ce qui est du jeu en lui-même, bien qu'il soit jouable, il est largement dégradé par les problèmes de collision, et la non optimisation du code, qui aurait pu être effectué avec quelques heures supplémentaires. De plus, un système de point avait été débuté, mais supprimé, par manque de temps.