

Groupe 2

GIANG Xavier
VU Julien

Rapport

10 Janvier 2023

Sommaire

[Introduction](#)

[Modularisation \(avant\)](#)

[Modularisation \(après\)](#)

[Difficultés rencontrés](#)

[Répartition du travail](#)

[Manuel d'utilisation](#)

[Conclusion](#)

Introduction

L'objectif de ce projet est de développer une application graphique d'un jeu d'infiltration. Il s'agit typiquement d'un jeu d'action, dans lequel le personnage doit accomplir des tâches sans être détecté.

Modularisation (avant)

Nous avons procédé sur 5 modules :

- un module "Player" qui représente le joueur;
- un module "Guardian" qui représente les gardiens;
- un module "Board" qui représente la structure du plateau du jeu;
- un module "Display" qui représente l'interface graphique;
- un module "Menu" qui représente le menu du jeu;
- un module "Main" qui représente le programme principal.

Modularisation (après)

Finalement, nous avons changé le découpage modulaire. Par rapport aux anciens modules, nous avons retiré 3 modules qui sont Player, Guardian et Board.

À la place, nous avons ajouté :

- un module "Game" qui représente le moteur/déroulement du jeu;
- un module "Move" qui représente les déplacements du joueur et des gardiens.
- un module "Check" qui représente la gestion du terrain;
- un module "Util" qui représente les utilitaires;
- un module "Skill" qui représente la gestion des mana et les compétences du joueur;
- un module "Score" qui représente le tableau de classement;
- un module "Collide" qui représente les collisions du jeu;
- un module "Initialization" qui représente l'initialisation des structures.

Difficultés rencontrés

Nous avons eu beaucoup de difficultés notamment les collisions entre le joueur et les murs et les gardiens en mode panique, les calculs des frames. Vous pouvez voir dans la documentation technique comment nous avons pu organiser notre code afin de faciliter la maintenance et l'évolution du jeu.

Répartition du travail

La répartition du travail est à voir dans le fichier log_dev.

Manuel d'utilisation

Pour compiler le programme, vous devez aller dans la racine de votre répertoire et faire un "make".

Pour exécuter le programme, vous devez aller vers le répertoire ./src et exécuter la commande ./Stealth (la raison pour laquelle nous avons créé l'exécutable dans ce dossier est due à cause de nos fichiers de musiques et d'image)

Conclusion

En conclusion, nous avons pu réussir à produire le jeu d'infiltration tout en tenant compte les étapes et ajoutant 2 améliorations qui sont :

- (blob) Ajouter des effets visuels et/ou sonores pour la récupération de mana et l'utilisation des compétences.
- (gobelin) Permettre un choix du niveau de difficulté, par exemple en modifiant le nombre de gardien, la vitesse des gardiens, la durée du mode panique, etc. Ces choix ne doivent pas dégrader la jouabilité.
- (De plus, nous avons rajoutés la **collision entre les gardiens**)