Peggle

Synthèse individuelle présenté par

Pier-Luc Dubois

6 Juillet 2015

# Synthèse Individuelle

Premier TP de programmation avancée II, soit la réalisation d’un jeu de Peggle. Première mention qui me vient à l’esprit est de remettre en question la pertinence d’apprentissage de ce travail pratique, surtout si l’on apprend à travailler avec DirectX mais utilisons l’engin pour en faire abstraction... C’est logique et ce ne l’est pas du tout en même temps. Cette confusion reste principalement au fait que l’on se voyait limité à beaucoup d’endroit par des lacunes qui ont été laissé dans l’engin… Mais d’un autre côté n’importe qui aurait pu les arrangé et forcé une abstraction plus poussé, c’est un débat infini entre les avocats du diables.

Le but chevaleresque de rajouter un jeu à notre bagage de projets réalisés est bel et bien réussi et était tout à fait valable. L’étendue du travail évalué versus le temps donné pour le réalisé était acceptable (une fois l’extension présenté), la raison d’être de cette extension était proportionnelle aux remises multiples à travers les autres cours pendant le temps alloué pour le travail, sinon l’on aurait pu s’en passé.

De mon côté personnelle j’ai essayé d’ajouter un module à l’engin en ce qui concerne les collisions tout en voulant satisfaire le désir de plusieurs, ce n’était pas tâche facile au niveau de la planification. C’est-à-dire que comme le projet de certains était assez avancé, l’ajout d’un système de collision à travers une nouvelle hiérarchie aurait pu créer un léger problème au niveau de la structure préétabli de certains, créant ainsi de la frustration. Mis à part la légitimité de leur frustration, j’ai bien voulu essayer d’ajouter le système de façon modulaire, tout en étant « fonctionnel ». Le résultat qui a fini par être mis en place ne me plait pas du tout au niveau de a structure, mais à au moins réussis son seul et unique but, soit une indépendance. J’ai bien vu à son utilisation qu’une nouvelle hiérarchie aurait peut-être été justifiée mais de toute façon, l’utilisation était très courte et le temps manquait.

En ce qui concerne le projet lui-même, je suis satisfait de mon résultat, ce n’est cependant pas exactement ce que j’avais planifié, j’ai manqué de temps pour le rendre fidèle à mon idée original, ce qui se voit avec une présentation négligeable à certains endroit et de jouabilité intéressante à d’autre... D’ailleurs, point important, n’ayant pas d’internet et devoir faire le TP de A à Z sans référence c’est un excellent défi à réaliser. Ne sachant pas si l’engin a été mis à jour ni de pouvoir en faire des modifications car je n’y ai pas accès. C’est de la programmation dans le noir. C’était un défi à contrecœur mais seulement basé sur celui-ci, mon appréciation du résultat final se voit décuplé et ma santé complètement dégradée…