Ship Race

Synthèse individuelle présenté par

Pier-Luc Dubois

2 Août 2015

# Synthèse Individuelle

Comme dernier TP du cours de programmation avancée II, l’on devait utiliser Directx9 dans un environnement 3D. C’est un défi complètement différent du dernier TP de « Peggle », principalement car l’on tombe encore plus creux dans l’utilisation de la librairie DirectX.

Cette fois ci, nous étions en équipe de deux, plusieurs situations se sont présentées qui ont plus ou moins bien été. Nous avons eu des problèmes de GIT et des situations étranges où le projet ne voulait simplement plus fonctionner pour une raison que nous n’avons pas eu le temps de trouver.

Dès le début nous nous sommes entendus sur une variante du jeu, une zone de jeu coupé en deux, une seule zone de confort pour éviter les obstacles et une glissade du joueur constante vers le milieu. À partir de ce moment nous nous sommes séparés les tâches équitablement. Il y a eu beaucoup de moments casse-tête.

Je crois que l’on se complète bien. Alex est en mesure d’effectuer du code qui fonctionne rapidement, sans nécessairement être le plus optimisé, et par la suite je suis en mesure de peaufiné le tout. Je dois dire que certaines situations causé par l’engin actuel me laissaient perplexes (tel l’ajout de sprite… qui nécessite un démembrement de la caméra).

En finalité, je suis satisfait du résultat, je crois bien que l’on s’attendait à quelque chose de laid et plate mais finalement, il y a un certain charme. Je n’ai pas mes commentaires ou mon opinion usuelle pour cette synthèse, c’est bien la dernière.

Merci!