

compte rendu projet cpp

Nils PONSARD Clément MATHIEU-DRIF Hugo TRITZ
BENNACER Chakib Raphaël LESBROS

19 janvier 2020

Nous avons décidé de faire le jeu Space Invader en utilisant minGL pour le rendre plus agréable à jouer et pour qu'il ressemble plus au jeu original

1 Modifications de minGL

Nous avons modifié le code source de minGL pour pouvoir faire un jeu interactif, ces modifications sont :

- Ajout de la fonction `displayText` permettant d'afficher du texte à l'écran, testé en l'intégrant au jeu et en le lançant.
- Ajout de la fonction `setBgColor` permettant de changer la couleur d'arrière-plan .
- Modification de la gestion des touches pour savoir quelles touches sont pressées sans interrompre l'exécution du jeu.
- Modification de la gestion de l'affichage (`updateGraphic` et `callDisplay`) pour enlever un le clignotement du texte.
- Ajout de la ligne `glutSetKeyRepeat(GLUT_KEY_REPEAT_OFF)` qui désactive la répétition de touches pour une meilleure navigation dans les menus.
- Ajout de la fonction `ResetKey()` permettant de réinitialiser l'état de la touche à `false` (pas pressée)