

## Synthèse TP2 programmation avancé I

Que dire sur ce TP autre que j'ai encore visé trop haut. J'ai eu beaucoup de plaisir à travailler sur l'engin pour accélérer le rythme de production (création de *shortcuts*, ajout et modification de fonctions qui ne servent qu'à sauver du temps, etc), de même qu'à monter les interfaces et la création de personnage de FFII (incluant le sous menu de combat) (qui sont parfaitement fonctionnel au passage (pour les fonctionnalités disponible à tout du moins). Là où ça a plutôt commencer à aller de travers fut le système de combat en lui-même, qui s'est avéré plus complexe que dans mes souvenirs, et me fit au passage réalisé à quel point je préfère programmer des interfaces et du visuel plutôt que des mécaniques de jeu (j'admets également que débbugger une mécanique use beaucoup plus rapidement ma patience). Je trouve tout de même cela une bonne nouvelle puisque je sais enfin en quoi me spécialiser. Au final, la démo est fonctionnel, je conseille cependant de passer plus de temps à renommer ses personnages que d'essayer le mode de combat (qui comme le premier combat du jeu original est *scripté* pour finir en défaite et est donc de très courte durée (et manque de feedback (raison étant un manque de temps et de ressources sonores et d'animations pour les attaques))).

Olivier Pelletier