

Clone Zelda

C++

Guillaume LEMONNIER

7 mai 2021

Table des matières

1	Création du Projet	3
1.1	Première approche	3
2	Développement du projet	4
2.1	L'ordre du développement	4
2.2	Les class	4
2.2.1	GamesWindow	4
2.2.2	MakeSprite	4
2.2.3	Joueur	4
2.2.4	Heart	4
2.2.5	Sword	4
2.2.6	Monster	4
2.2.7	Ai	4
2.2.8	MapGenerator	4
2.2.9	Ground	4
2.2.10	Wall	4

1 Création du Projet

Date de début : 23/04/2021.

Date de fin :

Le projet de clone de zelda m'est venu en tête alors que cherchais un projet à réaliser pour m'entraîner au C++. Il me venu en tête car j'apprécie particulièrement la license The Legend Of Zelda. De plus réaliser un projet de cette envergure me semblais d'une difficulté convenable et abordable.

1.1 Première approche

En première approche j'ai commencé par définir les éléments que j'allais avoir besoin de coder sur une feuille. Il y a :

- La fenetre de jeu
- Le joueur
- Les enemis
- L'affichage de la vie du joueur
- Les maps
- L'épée du joueur
- L'arme des enemis
- Les déplacements
- Les collisions des armes et du joueur/enemis
- Les collision contre les murs

2 Développement du projet

2.1 L'ordre du développement

J'ai tout d'abord commencé par créer le projet sur [GitHub](#) afin d'avoir un repo git. Ensuite j'ai commencé à écrire le main.cpp contenant uniquement l'appelle de la class du jeu et la boucle d'exécution du jeu. Puis j'ai écrit la class de la fenêtre avec la librairie SFML.

2.2 Les class

La fenetre de jeu

2.2.1 GamesWindow

2.2.2 MakeSprite

Le Joueur et les ennemis

2.2.3 Joueur

2.2.4 Heart

2.2.5 Sword

2.2.6 Monster

2.2.7 Ai

La création des Maps

2.2.8 MapGenerator

2.2.9 Ground

2.2.10 Wall