

|  |
| --- |
|  |
| Bilan |
| Projet algorithmique semestre 4 |
| GEIGUER Pierre | FERNANDO Théo |LAMBALLAIS Hugo |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Décoratif |
| 1.Bilans individuels THEO (DEVELOPPEUR) :  Durant ce projet, je me suis occupé de l’implémentation de tous les menus comportant le choix des niveau, l’affichage des commandes, le choix de personnage dans l’inventaire, les menus de victoire et de défaite. J’ai également implémenté les fonctions de gestions des collisions entre le personnage et le sol, les ennemis et l’écran. J’ai affiché les compteurs de mort, de pièces, de temps de jeu et de meilleur temps. Toutes les données en termes de meilleur temps, de nombre de morts, de personnages débloqués et de niveau débloqué sont enregistrées par les fonctions que j’ai créées dans un fichier texte.  Ce projet m’a permis d’utiliser et d’apprendre SDL2, j’ai dû faire beaucoup de recherches pour comprendre et créer du code le plus optimisé possible malgré les fuites mémoires de SDL2.  Ce projet a été bénéfique pour moi, j’ai développé ma faculté à comprendre du code et de nouveaux outils.  HUGO (DEVELOPPEUR/TESTEUR) :  Pour ce projet je me suis occupé de l’affichage et de la création des différents niveaux, de l’affichage du fond d’écran et du mouvement de tous les éléments du niveau.  Le projet m’a permis d’apprendre l’utilisation de la librairie graphique SDL2 efficacement et à améliorer mes compétences en C dans la gestion de structure.  PIERRE (CHEF DE PROJET) :  Ce projet m’a permis de monter en compétences aussi bien humainement que techniquement. Pour le mener à bien, il m’a fallu découvrir un nouvel écosystème de librairies graphiques en C (SDL2). J’ai aussi pu améliorer mes techniques de gestion de projet et de management d’une équipe de manière à pouvoir respecter les échéances qui nous ont été imposées. |
| Décoratif | |
| 2.BILAN GENERAL | |

Ce projet a été pour nous l’occasion d’apprendre a maitriser de nouvelle technologies sous la forme de SDL2, il nous a aussi donné l’occasion de travailler sur un sujet passionnant et faisant partie intégrante de nos vies tels que les jeux vidéo. La dimension rétro nous a aussi donné la possibilité de nous inspirer de nos expériences personnelles et de nos souvenirs nostalgiques.

La gestion du temps a été un facteur déterminant pour mener a bien ce projet. Notre organisation efficace nous a permis d’avancer de manière synchronisée vers nos objectifs sans pour autant compromettre la qualité du travail effectué. Nous avons su résoudre les problèmes d’organisations et les défis posés par le sujet de manière a produire un résultat dont nous sommes tous fiers.