

SAE 2.01

Space Invaders

MAUPOU Cassandra 13B
2022/2023

Le but de cet SAÉ était de réaliser un jeu Space Invaders en ASCII art.

Pour cela, il fallait réussir à implémenter les méthodes de base du jeu. À savoir :

- Pouvoir déplacer le vaisseau que le joueur contrôle
- Faire en sorte que le vaisseau puisse tirer des projectiles
- Faire en sorte que les aliens se déplacent dans l'environnement du jeu et qu'ils soient "animés"
- Faire en sorte que lorsqu'un projectile provenant du vaisseau touche un alien ce dernier soit éliminé

Pour réaliser cette SAÉ, les professeurs nous avaient fourni quelques fichiers, par exemple l'exécutable nous permettant de lancer le jeu.

Synthèse

En ce qui concerne les méthodes de base, j'ai réussi à les implémenter malgré quelques difficultés rencontrées pour certaines méthodes.

J'ai voulu ajouter une autre méthode qui me paraissait importante pour jouer au jeu. J'ai fait en sorte que les aliens tirent eux aussi des projectiles et dès que ceux-ci touchent le vaisseau, le vaisseau perd des points de vie et s'il n'a plus de points de vie, le joueur perd la partie.

Analyse

J'ai rencontré quelques difficultés pendant cette SAÉ. Souvent il s'agissait plus d'un problème de compréhension que d'implémentation. Mais j'ai rencontré quelques problèmes pour "l'animation" des aliens et pour faire en sorte que les projectiles lancés par le vaisseau puisse éliminer un alien si ce dernier était touché.