

Rapport de Soutenance 2

Evasion

- Les Professionnels/ 2013-2014 -



Lenny "*Le Noob*" Danino - danino_l

Louis "*El Parain*" Kédémos - kedemo_l

Anatole "*Totonut*" Moreau - moreau_a

Khalis Chalabi - chalab_k



Table des matières

1	Introduction	1
2	Avancements	2
2.1	Louis <i>"El Parrain"</i> Kedemos	2
2.1.1	Expérience personnelle	2
2.2	Khalis Chalabi	3
2.2.1	Avancement du projet	3
2.3	Lenny <i>"Le Noob"</i> Danino	4
2.3.1	Personnages/Décors	4
2.3.2	Et après ?	8
2.4	Anatole <i>"Totonut"</i> Moreau	9
3	Conclusion	10

1 Introduction

2 Avancements

2.1 Louis "*El Parrain*" Kedemos

2.1.1 Expérience personnelle

2.2 Khalis Chalabi

2.2.1 Avancement du projet

2.3 Lenny "Le Noob" Danino

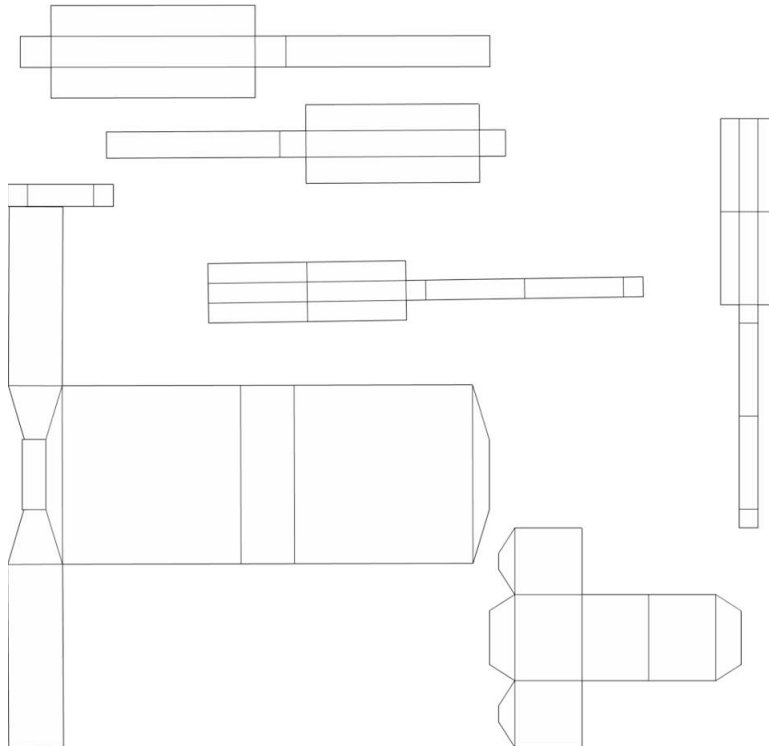
2.3.1 Personnages/Décors

Les textures des personnages sont des éléments très important dans le jeu car elles sont ce qui est immédiatement regardé par les joueurs. Il faut qu'elles soient jolies et agréables sinon les joueurs ne voudront pas jouer au jeu. Ainsi nous avons décidé qu'il serait préférable de dessiner par-dessus des textures provenant d'images sur internet. Cela apporte un degré de réalisme non négligeable.

Réalisations :

Les textures et le code :

Premièrement il a fallu réaliser un modèle de base pour les personnages découpé avec Blender. Ce logiciel est extrêmement utile mais je n'y avais jamais touché et il m'a donc fallu l'aide de Louis et de tutos pour parvenir à me débrouiller suffisamment. Nous avons préféré rendre notre personnage cubique. C'était intéressant à faire car cela nécessitait de visualiser l'ensemble dans l'espace comme lorsqu'on découpe un cube.



En me basant sur le modèle j'ai pu créer les textures de 2 personnages. J'ai utilisé Photoshop, qui comme Blender m'était entièrement inconnu, pour la correction des images et la découpe. Puis j'ai visualisé le résultat avec Blender. Je vous présente donc le Pnj des prisonniers :

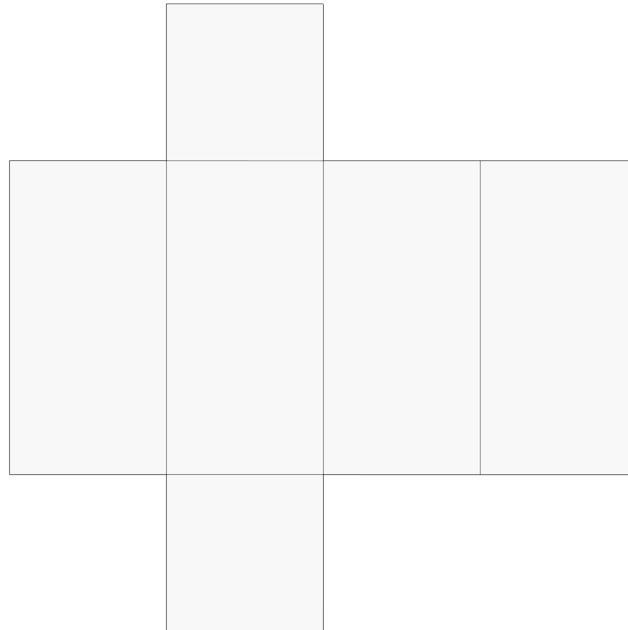


Et voici un des ennemis en dehors de la prison :

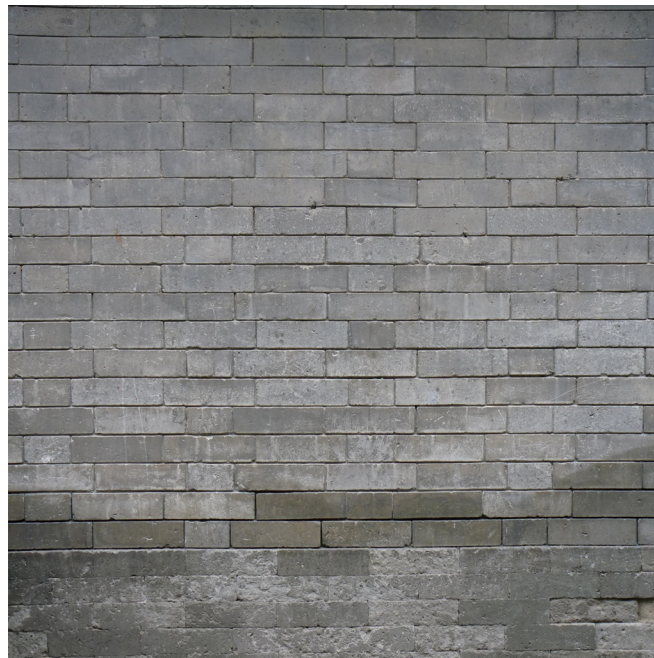


Cependant dessiner des personnages reste un aspect graphique. J'ai dû en effet toucher au code des classes pour pouvoir les insérer. Avec l'aide de Khalis, qui s'est occupé d'autres personnages, j'ai donc terminé les classes Pnj, Objets Utilitaires et Outils. De même je m'étais occupé dans la première soutenance des classes Décors, Murs et Objets. Pour parfaitement les terminer j'ai dû effectuer les mêmes étapes que pour les personnages.

Voici le modèle des murs :



Voici une des textures utilisées :



2.3.2 Et après ?

Pour notre troisième soutenance je vais me fixer quelques objectifs à atteindre :

Le multijoueur

Je compte terminer le multijoueur car même si aujourd'hui il est fonctionnel, je compte l'améliorer. Cela me permettra de progresser dans le code aussi.

Les sons

Je compte rajouter des sons pour que l'ambiance du jeu soit complète lors de la troisième soutenance avec l'aide d'Anatole.

L'éditeur de map

Enfin, je compte participer à l'édition des maps pour donner une dimension à notre jeu.

Remerciements

Comment ne pas terminer encore une fois sur des remerciements à mon groupe qui reste soudé malgré nos différents ? C'est donc pour cela que je remercie notre leader Louis qui soude quotidiennement notre équipe et nous encourage lorsque certains problèmes sont rencontrés, notre visionnaire Anatole qui aide à la projection du projet ainsi qu'à son aboutissement et toujours Khalis qui amène la bonne humeur tous les jours.

2.4 Anatole "*Totonut*" Moreau

	Première soutenance	Deuxième soutenance	Troisième soutenance
Codage décors	70%	100%	100%
Codage objets	70%	100%	100%
Codage personnages	70%	90%	100%
Graphismes 2D/3D	-	60%	100%
Site web	70%	100%	100%
Son	20%	80%	100%
Collisions	-	50%	100%
Affichage	70%	100%	100%
Boucle de jeu	-	50%	100%
Interaction entre éléments du jeu	20%	70%	100%
Menu	50%	100%	100%
Réseau	-	100%	100%
Multijoueur	-	60%	100%

3 Conclusion