

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

Plus de deux mois se sont écoulés depuis la 1ère soutenance et on peut dire qu'on a bien progressé! Durant cette période nous avons d'abord pris un laps de temps de repos mais qui permis de mieux nous reconcentrer pour la suite. De ce fait nous avons terminé une partie des taches qui nous incombées de faire pour cette soutenance depuis la première et puisque nous aimons déjà notre jeu nous avons fait en sorte de le rendre vraiment beau !

Par rapport à nos prévisions il va de soi qu'elles ont été respectées malgré nos épreuves importantes qui ont marqué nos emplois du temps. Actuellement notre jeu est déjà à un stade intéressant puisque dorénavant on peut avoir un bon aperçu des décors, des personnages, du multijoueur...

Aujourd'hui notre groupe est plus que soudé, tant par le temps que nous avons passé ensemble que par l'importance que nous éprouvons tous pour ce projet. Cela s'est fait en partageant nos désirs, problèmes rencontrés et idées. Plusieurs fois nous avons décidé de se retrouver pour parler et programmer ensemble, de manière plus efficace.

Notre précédente note nous a encouragés à donner le meilleur de nous-mêmes, pour avoir une identique et même plus! Ce projet est donc devenu un véritable engouement pour chacun et c'est toujours avec plaisir que nous nous retrouvons, à la différence d'un simple groupe qui n'accorderais aucune ou peu d'importance à ce projet.

Nous avons écouté les remarques faites lors de la première soutenance et avons tout fait pour que cette fois, le jeu vous plaise encore plus. Notre site a été refait et certains d'entre nous se sont concentrés davantage sur le code pour rendre le jeu réellement fonctionnel.

Malgré cela, la soutenance n'en reste pas moins un certain défi, que nous espérons relever pour continuer sur notre lancée. Ce rapport détaillera donc les nouvelles caractéristiques du jeu et présentera également les prévisions pour la soutenance suivante.

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

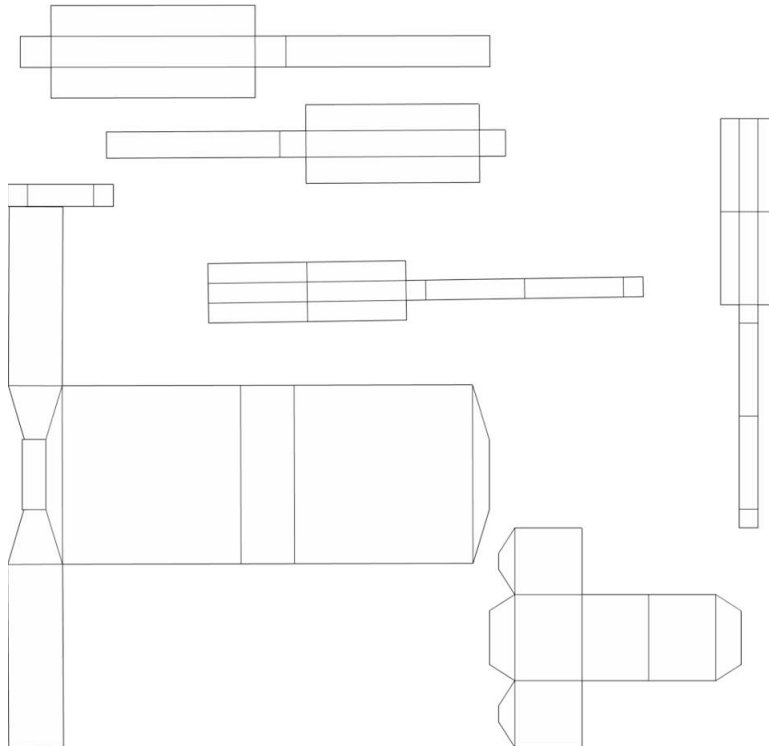
2.3.1 Personnages/Décors

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 :

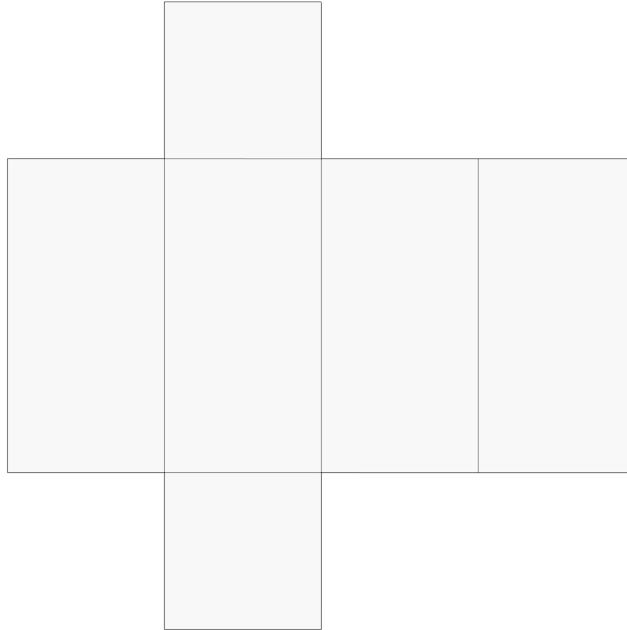


Et voici un des ennemis en dehors de la prison :



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 :



Par ailleurs je me suis aussi occupé du réseau avec XNA mais le sujet étant assez complexe je n'ai pas pu le terminer pour cette soutenance. Je compte m'en occuper lors de la dernière.

2.3.2 Et après ?

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

Le multijoueur et le réseau

Je compte terminer le multijoueur car même si aujourd'hui il est fonctionnel, je compte l'améliorer. Aussi j'aimerais que les scores des joueurs puissent s'afficher et qu'ils puissent communiquer entre eux. 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.

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

Pendant notre période de travail, nous avons pris de l'avance sur nos prévisions ce qui nous permet de bien perfectionner certains détails.

En effet, de nombreuses idées furent ajoutées et les tâches que nous nous étions données à respecter depuis la première soutenance ont été remplies. Nous souhaitons vous montrer les avancées que nous avons réalisées car nous n'en sommes pas peu fiers!

Notre jeu nous satisfait pour le moment mais nous ne nous relâchons pas et nous espérons que la soutenance se déroule dans les meilleures conditions.