RENCUREL 15 / 01 / 2017

Pierre

F2A

# Post Mortem PONG

Le défi s’est révélé être un exercice intéressant dans la mesure où il faut faire passer l’idée d’évolution technique au travers d’un jeu très simple, simpliste même, à tel point qu’il faut se pencher sur le sens même « d’évolution technique » dans le cas précis du jeu vidéo.

Certains aspects étaient évidents, le passage à la 3D notamment. Cette dernière n’a pas été implémentée car il fallait d’abord maitriser les bases de la technologie utilisée et que le temps n’aura pas été gérer de façon à permettre l’apprentissage de ces fonctionnalités et encore moins pour passer de la 2D a la 3D de manière fluide.

Le choix de la technologie d’une façon générale est justifié par le fait qu’elle permet la 2D et la 3D, contrairement à Construct, mais qu’elle reste relativement simple a utilisé grâce a une interface très visuelle a l’instar de Construct.

Au-delà de l’aspect 2D / 3D certains systèmes n’ont pas pu être finalisés car leur implémentation s’est avérée trop complexe ou entrainaient des bugs dont l’origine reste inconnue.

Le premier cas concerne un système de jeu ou chaque joueur aurait disposé de sa propre balle qu’il devait envoyer dans le camp adverse pour marquer des points. L’abandon de ce système se justifie par le fait qu’il aurait été trop compliquer de l’expliqué sans texte et à la volée en pleine partie.

Le deuxième point ayant justifié l’avortement de systèmes concerne surtout la gestion de la force, selon sir la raquette est plus ou moins proche du centre (sur l’axe X) la balle aurait accéléré plus ou moins mais il se trouve que la récupération des coordonnées des raquettes était plus complexe que prévue et qu’en plus de cela les raquettes n’étaient pas entravées par la limite fixée dans le code.

Un dernier système permettant de réorienter la balle en la frappant avec un bord ou l’autre de la raquette a également été abandonné en raison d’un manque de temps (temps perdu sur les deux précédentes mécaniques expliquées ainsi que sur l’implémentation de la 3D) mais aussi parce que la récupération du point d’impact sur la raquette s’est prouvée trop lourde à implémenter puisque la solution envisagée impliquait un changement d’asset à la volée.

Ainsi le défi aura tout de même permis la découverte d’une nouvelle technologie et d’un nouveau langage (le TypeScript).