

Répartition du travail :

En ce qui concerne la division du travail, Sofiane a pris en charge la partie design du projet. Il a recherché et sélectionné des sprites de jeu de type RPG pour créer une esthétique visuelle attrayante pour l'application ainsi que l'utilisation de RPG MAP EDITOR 2 pour créer la map. En utilisant ces ressources graphiques, Sofiane a contribué à donner une identité visuelle au projet.

De son côté, Saad s'est concentré sur la mise en place initiale du code en utilisant les images de Sofiane. Il a utilisé les images des personnages et des objets pour créer les éléments visuels de base de l'application, tels que l'affichage des personnages, au bon endroit, l'interaction que peut avoir notre personnage avec son environnement.

Ensuite, Saad a eu la responsabilité de coder la fonctionnalité de déplacement sur la map du jeu. Il a implémenté les mécanismes permettant au personnage de se déplacer dans l'environnement du jeu en utilisant des coordonnées X et Y et de la même façon, interdire au personnage de traverser des zones logiquement inaccessibles.

Tous les deux, nous avons pris en charge la programmation du jeu du Chifoumi en utilisant la fonctionnalité du drag and drop. En créant les images correspondant aux choix du joueur, pierre feuille ciseaux et avons mis en place les interactions nécessaires pour évaluer les résultats du jeu.

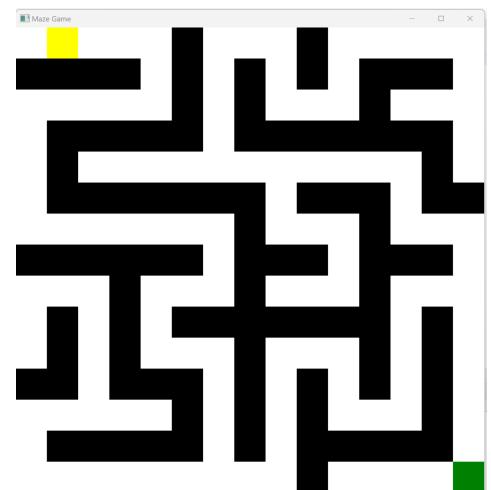
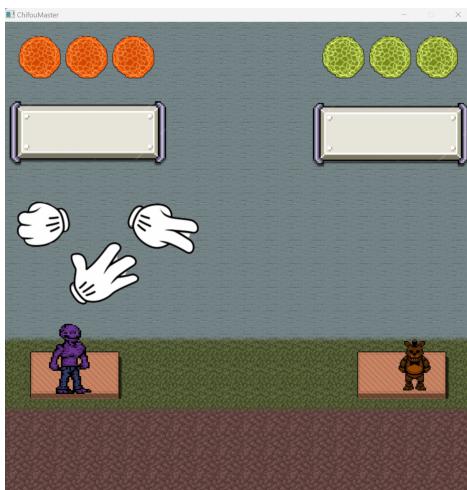
Le jeu est très simple dans sa compréhension, surtout qu'une page d'introduction aux règles y est implantée au tout début. Le testeur du jeu doit les lire pour connaître les bonnes touches, néanmoins s'il ne le fait pas, ces touches restent instinctives, soit ZQSD soit les flèches du clavier.

Description du jeu :

Plongez dans l'énigmatique dédale de ce village et découvrez ses secrets bien gardés. Vous vous retrouverez face à des villageois égarés, mais ne vous méprenez pas, car votre mission est de restaurer leur sérénité à travers un défi captivant : le jeu du Chifoumi. Vous devrez battre les quatre adversaires dans l'ordre indiqué, avant de pouvoir rencontrer le chef de la ville. Dans ce jeu, vous pouvez changer la couleur de votre personnage et interagir avec votre environnement. L'utilisateur utilise le clavier pour pouvoir se déplacer dans ce village. Durant la bataille, l'utilisateur glisse son choix vers la case prévue à cet effet pour combattre. Enfin, il choisit la couleur de son personnage en indiquant la luminosité, la saturation qu'il souhaite avoir pour son personnage.

Images du jeu :





Cahier des charges :

1 - L'interaction drag and drop a été implémentée dans les combats du chifoumi. L'utilisateur choisit, glisse et dépose son choix dans le cadre prévu à cet effet.

2 - Pour l'affichage des PNJ ainsi que du personnage principal, nous avons utilisé des ImageView. Pour le fond, nous avons choisi de mettre une image en background.

3 - a - L'utilisateur peut changer la couleur de son personnage et peut l'ajuster comme il le souhaite en entrant dans une maison.

4 - a. Nous avons codé un labyrinthe qui se génère aléatoirement avec au minimum une solution de victoire. Cependant, nous n'avons pas eu le temps de l'implémenter dans le code. Ce labyrinthe est lancé lors de l'interaction avec le boss pour sortir de la ville.

5 - Comme vous pouvez le voir dans la première image, nous avons une fenêtre pour jouer à notre jeu de navigation.

6 - Nous pouvons interagir avec notre environnement : les maisons, le point d'informations ainsi que l'escalier qui mène au boss final.

7 - Au début du lancement, nous avons une fenêtre qui s'ouvre pour expliquer à l'utilisateur comment bouger dans ce jeu, comment interagir avec l'environnement, quel est l'objectif de ce jeu. Ensuite, si l'utilisateur oublie, nous avons un point d'information qui permet à l'utilisateur de se rappeler les touches et l'objectif de ce jeu.

8 - En plus de pouvoir se balader dans la map, l'utilisateur doit vaincre les pnj se trouvant aux quatre coins de la map pour accéder au boss final et résoudre les mystères de la ville.

9 - L'épreuve du boss consiste à sortir du labyrinthe généré aléatoirement. Cette partie du code, nous avons réussi à le coder mais nous n'avons pas eu le temps de l'implémenter dans notre jeu final.

10 - Le joueur peut se déplacer avec certaines touches du clavier et peut interagir avec la souris durant le combat.

11 - La victoire du jeu est lorsqu'on accède au boss et qu'on sort de notre labyrinthe. Pour les combats, nous avons bien une condition de victoire. Nous ne pouvons pas rejoindre le boss sans avoir battu les quatre adversaires. Cette indication est marquée lorsque l'utilisateur veut accéder à la map du boss final.

12 - Le plateau ne possède qu'une seule disposition. Donc sa disposition est sauvegardée.

13 - Nous n'avons pas abordé ce sujet à cause du manque de temps.

14 - Nous ne l'avons pas fait car ce n'est pas très important pour notre jeu, nous avons privilégié d'autres aspects plus importants au vue du cahier des charges.

15 - Une fois le jeu quitté, toute la partie en cours est détruite de même que pour les personnages. Nous ne l'avons pas fait pour la même raison que pour le point 14

Retours des utilisateurs :

Lors des premiers tests, nous avons eu beaucoup à améliorer. Nos premiers testeurs nous ont demandé de bloquer la taille de la fenêtre afin d'éviter un mauvais visuel. Ils nous ont également demandé de créer un menu qui comprend l'explication du jeu ainsi que les touches pour pouvoir profiter du jeu pleinement. De plus, il fallait améliorer l'interface de combat pour qu'il soit plus facile à comprendre et à utiliser. Il nous fallait également rajouter les touches ZQSD pour le déplacements en plus des flèches. Le plus important pour un testeur, c'est d'apprécier que les retours qu'il fait soient pris en compte, et retrouver ses propres conseils intégrés dans le jeu augmente l'appréciation qu'il pourrait avoir pour le jeu. C'est pourquoi nous avons écouté et appliqué avec attention chaque changement qui nous ont été proposé.

Réflexion sur le déroulement du projet :

Ce qui nous a échappé dans ce projet est tout d'abord les animations du personnage lorsque celui-ci se déplace, on aurait préféré qu'on puisse visiblement voir chaque pas qu'il fait, nous sommes tout de même fiers qu'on perçoit chaque direction où il regarde. Aussi, on aurait aimé implémenter la fonctionnalité de débloquer le "puits" en tant que bonus pour le joueur afin de le récompenser pour ses victoires précédentes, faute de temps et de sprites, nous n'avons finalement pas pu le faire alors que c'était l'une de nos idées originelles, en effet, dans la maison de droite, on peut observer un coffre qui y est dissimulé, une interaction avec aurait permis au joueur de débloquer ce tout nouvel atout. Mais encore, comme on peut l'observer sur la map de combat, il était prévu que les combats se déroulent en plusieurs manches et le premier à 3 points l'emporte, cela n'a pas été réalisé. Il y a également le fait que nous n'avons pas réussi à implémenter le labyrinthe (qui marche à merveille) dans notre code.

Plusieurs côtés de notre jeu nous ont beaucoup plus, il s'agit essentiellement de la réussite de notre jeu du chifoumi qui fonctionne à merveille. La bonne implémentation des limites au déplacement font que le joueur ne peut pas se perdre. La cohérence entre le sprite des pnj avec lesquels on interagit et leur sprite en combat, le changement de couleur du personnage ainsi que le fait de ne pas pouvoir accéder au boss final avant de battre les quatre adversaires présents sur la map principale. Comme vous pouvez le voir, notre StoryBoard et notre jeu final ne correspondent pas totalement.

Ressources utilisés :

Nous avons utilisé beaucoup de tutoriels sur youtube pour parvenir à coder ce jeu, même si les tuto n'étaient pas exactement comme nous le souhaitions. Nous nous sommes surtout inspirés du jeu vidéo Pokémon Diamant. Pour la création du labyrinthe, nous avons utilisé l'algorithme de recherche arborescente et celui de Prim. Nous avons demandé de l'aide auprès de nos professeurs lors de nos séances pour comprendre où le problème était avant de le résoudre. Pour la création de la map sur RPG MAP EDITOR 2 nous avons suivi plusieurs guides de ce logiciel pour bien nous imprégner de la création de map RPG, ,aussi

pour l'importation d'images d'internet pour éviter que leur fond n'apparaisse nous avons utilisé le site remove.bg. Enfin, nous nous sommes aidés de certains sites comme developpez.com.