

LIVRABLE TEXTUEL - Projet S102

Groupe : Clement Remoissenet - Otman Benbouziane (1H)

Réponses aux questions

Nous avons traité toutes les questions sauf la 19 de la fin de la séance 4-5 (qui était optionnel). Toutes celles que nous avons traité sont fonctionnels.

Voici les réponses écrites aux questions qui nécessitaient une réponse en plus de code dans le projet :

Séance 1 :

4) Le coffre apparaît dans le coin supérieur gauche de la console.

Séance 2-3 :

3) Vers la droite : `_abscisse += 16`; augmente la coordonnée X de 16.

Vers la gauche : `_abscisse -= 16`; diminue la coordonnée X de 16.

Vers le haut : `_ordonnee -= 16`; diminue la coordonnée Y de 16.

Vers le bas : `_ordonnee += 16`; augmente la coordonnée Y de 16.

6) Lorsque l'on appuie sur une flèche aux bordures, le personnage sort de la console.

12) Pour le sprite orienté à droite : ajouté 2 (`_skin_y += 2`) en coordonnée d'ordonnée par rapport aux coordonnées de référence (sprite orienté vers le bas)

Pour le sprite orienté à gauche : ajouté 1 (`_skin_y += 1`) en coordonnée d'ordonnée par rapport aux coordonnées de référence

Pour le sprite orienté en haut : ajouté 3 (`_skin_y += 3`) en coordonnées d'ordonnée par rapport aux coordonnées de référence.

Pour le sprite orienté vers le bas : aucun changement n'est à faire.

17) La rapidité des ennemis diminue la jouabilité du jeu (le joueur a un laps de temps très court pour les éviter).

Séance 4-5 :

8) Nous avons choisi l'algorithme de recherche dichotomique. Ce choix s'explique par sa complexité temporelle, meilleure que la recherche linéaire. (Complexité logarithmique contre une complexité linéaire pour la recherche linéaire).

Prise en main

Concernant notre rendu, vous trouverez tous les commentaires pertinents dans le dossier « src » (qui contient les définitions de méthodes et le main). Les test de la méthode « recherche » de la classe « dictionnaire » sont directement dans le main.