

---

# RAPPORT DU DÉVELOPPEMENT

---

PROJET DE JEUX VIDÉO : FROGGER

Écrit par Francis Croteau

Présenté à Louis Marchand

Dans le cadre du cours Objet2

# GAME OVER

---

Ça définit pas mal bien le résultat de cette session-ci. Je doit avouer que de courir pour aider une personne qui en faites m'as tromper deux fois et ensuite essayer de rattraper toutes les retards accumulé durant la session m'as mis en position ou il était trop tard et mes efforts bien que multiplier pour essayer de continuer était trop peu ... Avec la covid-19 j'avais des craintes sur mes chances de réussites car déjà je n'avais pas un environnement propice à l'étude. La concentration était difficile et essayer de continuer c'était un effort dans le vide ... j'aurais du prendre l'abandon quand j'en avais l'idée car c'était raté d'avance.

J'ai mis tout les efforts avec le temps que j'avais mais a 6 cours en même temps chacun demandant beaucoup de travaux le résultat était évident.

Alors pour le jeux c'est « game over » pour moi je remet quand même ce dont j'avais avancer ... il y avait plusieurs mécaniques que je souhaitais implémenté mais aucune ne verront le jour dans un délais raisonnable. Je suis brûler, ma tête fait mal je n'arrive plus à penser,

c'était une période de stresse intense a essayer de tout faire tout en gardant un emploi a côté.

Je ressort de cette session avec une leçon. Maintenant parlons du projet.

Au point de développement ou j'en suis le jeux est encore au stade prototype... il manque encore beaucoup de mécanique et il ne répond pas à la majorité des points demandé pour la remise finale, ni même la première remise en faites. Le joueur peut bouger avec une « animation » il peut mourir soit par le temps qui s'est écoulé, se faire écraser par un véhicule, ou par noyade dans la rivière... a propos de la rivière j'ai un code qui permet de rester sur les bûches et les tortues mais ça n'est jamais activé car condition de saut n'est jamais évalué je cherchais a savoir pourquoi mais c'est car je faisais le mauvais calcul (donnais une mauvaise logique ) a cause de mon état d'épuisement qui commençais a inquiéter les membres de ma famille .... j'ai vraiment tout donner cette session-ci même si ce fut trop tard.

La liste de ce qu'il manque est la suivante

- les son (aucun moteur de son ou son créer)
- les maisons (elles sont prêtes a être placé et implémenté mais bref)
- les treads ...
- void-safety
- héritages multiples
- une bonne partie du gameplay ( on ne peut pas changer le nom du joueur, on ne peut pas perdre .. (ne pas laisser le joueur perdre toute ses vies... le jeux peut rendre l'ordinateur instable), on ne peut pas gagner.
- Le réseau
- changement de difficultés
- les contracts

- les testes unitaires
- abel – sauvegarde des scores
- ...

la liste est longues

pour ce qui fonctionne

- les sprites sont 100% originaux je les laisses libre de droit
- le score fonctionne presque entièrement
- le joueur peut perdre des vies
- les éléments mobiles utilisent une mécanique de mouvement généré par la classe abstraite uniformisant leur déplacement tout en leur laissant la liberté de changer le délais de déplacement
- l'affichage du temps
- une partie du gameplay

je comprend que cette remise peut semblé misérable mais c'est ce que j'ai pu faire.

Il aurait fallu que je me concentre a 100% sur tout la session, mais bon en ce temps la j'étais en couple avec une personne qui m'utilisait ... ce n'était pas une relation saine et j'en voit maintenant l'étendue des ravages...

chose certaine est que je tombe dans le nouveau programme c'est sans question.

Je vais prendre la note que je mérite et je vais me reprendre la prochaine session.

c'est vraiment un désastre et une honte pour moi de remettre un projet a moitié finit. Je suis vraiment désolé.