

Rapport de projet

Platformer

FARGEAT Alexis, MAGNIN Mathis, VERDIER Vincent

7 janvier 2022

```
| _ _ \ | _ _ _ _ |  
| |_) | | _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _  
| _ _ / | _ _ / _ \ | ' _ | ' _ ' _ \ / _ | ' _ | | | | | | | | | |
| | _ _ | | | ( _ ) | | | | | | | | _ _ | |  
| _ | _ _ | _ | \ _ _ / | _ | _ | _ | _ | \ _ _ | _ |
```

Table des matières

1	Introduction	2
2	Problèmes rencontrés	2
2.1	Chargement de la carte	2
2.2	Physique et mouvement	3
2.3	Affichage	4
2.4	Collisions	4
3	Conclusion	4

1 Introduction



Platformer est un jeu de plateforme, où le but est d'arriver au bout d'une carte après de multiple obstacles. Ce jeu se rapproche de Mario Bros.

Le jeu est programmé en **C** et s'utilise dans une console (similaire a MS-DOS).

Le jeu est séparé en 4 grandes parties :

- map : Gestion du chargement et de la création de la carte
- affichage : Gestion de l'affichage et des différents menus et du jeu
- gameplay : Gestion du mouvement, des collisions, ...
- moteur : Gestion des calculs internes

2 Problèmes rencontrés

2.1 Chargement de la carte

Au cours de la création du jeu, il a fallu choisir une manière de stocker les données de la carte du jeu.

Nous cherchions une solution permettant un accès simple par les autres parties du programme comme l'affichage.

Nous voulions également avoir la possibilité de modifier la carte du jeu de manière visuelle et sans recompiler le jeu.

Cela nous a amené à choisir de stocker la carte dans un fichier texte qui sera chargé dans le jeu sous forme d'un tableau à deux dimensions de taille dynamique.

Au lancement du jeu, les données du fichier texte sont lues et la taille du tableau à allouer est calculée en comptant le nombre de caractères de la ligne du haut de la carte.

On stocke alors dans une structure :

- Les dimensions (x, y) de la carte
- Un tableau contenant les données du fichier texte
- Un autre tableau utile pour les collisions dont le fonctionnement est détaillé dans la partie Collisions.

Un tableau en $2D$ de taille dynamique nécessite de libérer la mémoire occupée celui-ci l'arrêt du programme.

Un tableau en $2D$ peut être vu comme un tableau en $1D$ stockant des pointeurs qui pointent le premier élément de chaque colonne. Ce tableau en $1D$ correspond à la première ligne du tableau en $2D$.

Pour libérer la mémoire occupée par le tableau on libère d'abord la mémoire occupée par chaque colonne puis on libère la mémoire occupée par la première ligne.

2.2 Physique et mouvement

Pour la partie liée au mouvement du joueur, l'utilisation d'équation horaire de physique à été la solution utilisée.

Cependant, pour il faut d'abord créer un moyen de compter le temps : le compter en secondes directement aurait été compliqué et peu précis, nous avons donc intégré un compteur d'image qui s'incrémente à chaque passage dans la boucle principale.

Dans notre structure joueur, on a :

1

```
content...
```

2.3 Affichage

L’affichage est une part importante d’un jeu, elle est la première interaction d’un joueur avec celui-ci.

Le problème c’est posé lorsqu’il a fallu afficher la carte en fonction de la position du joueur dans celle-ci.

En effet, Il est important qu’un joueur puisse voir suffisamment ce qui l’entoure afin d’avoir une bonne expérience de jeu.

Nous avons donc opté sur la mise en place d’une *camera via l’implémentation d’une structure*.

```
1      typedef struct s_camera {  
2  
3          int  centrex;  
4          int  centrey;  
5          int  longueur;  
6          int  largeur;  
7  
8      } camera;
```

Structure Camera

2.4 Collisions

3 Conclusion

Parmi les idées qui auraient pû améliorer le jeu, nous avons retenu :

- *Un menu pour choisir différentes cartes*
- *Des adversaires automatiques*
- *Des couleurs*
- *Éventuellement, un outil pour créer d’autres cartes (ou un guide)*
- *...*