

Rapport Itération 1 Alexandre Montaldo

Rappel du sujet :

Notre Projet à pour objectif de réaliser un GameMaker en 2D nommé Ysotria. On doit réaliser donc deux “sous projet” qui fonctionnent en symbiose. Un GameEditor qui a pour objectif de créer un jeu de A à Z et un GameEngine, capable de lire les jeux enregistrés depuis le GameEditor et de pouvoir y jouer.

Features faites :

Mon rôle dans cette première itération, en plus d'aider à la conception du projet et du découpage général, à été de gérer toute la modification des tuiles grâce à un menu qui s'ouvre lorsqu'on clique sur la tuile. On peut découper cette tâche en 3 étapes.

- Détection du clique sur une tuile
- Ouverture d'un menu de sélection des tuiles
- changement de la tuile après sélection
(encore sujet à amélioration)

J'ai également travaillé en équipe pour la création des fichiers ViewMap et MapModel présent dans le GameEditor servant à la réalisation et la visualisation de la carte.

- Communication entre le file adapter et la map
- Enregistrement de la map
- Communication avec une database représentant les tuiles et la map.