

Prog-Jeux Vidéo

Département de l’informatique

Examen final

Travail présenté

À

Vincent Morin

Par

William Tremblay

Le 18 novembre 2021

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc90816919)

[Développement 3](#_Toc90816920)

[Partie 1 3](#_Toc90816921)

[Partie 2 3](#_Toc90816922)

[Partie 3 4](#_Toc90816923)

[Partie 4 4](#_Toc90816924)

[Conclusion 5](#_Toc90816925)

[Annexe 5](#_Toc90816926)

Introduction

Pour commencer, j’appréhendait le cours de façon assez positive. J’avais hâte d’avoir un nouveau cours avec Vincent et j’étais content d’apprendre un nouveau langage de programmation. Je peux dire que j’arrivais dans le cours avec aucunes connaissances ou presque pas dans le domaine du jeux vidéo. Ensuite, j’ai appris que le langage C# en programmation et donc j’avais aucune connaissance en C++

Développement

Partie 1

Pour ma part, je trouve que le C++ est semblable au c#, mais il a quand même ses spécificités et ses difficultés. J’ai trouvé la façon de séparer les classes assez difficiles à comprendre, mais j’ai fini par m’y habituer. Ensuite, je trouve que la partie la plus difficile était l’apprentissage des vecteurs. Je pensais que le laboratoire sur les vecteurs était simple en, mais l’application est un peu plus difficile. À mon avis, pendant le cours il faudrait plus de pratique sur les vecteurs et il faudrait s’assurer que tout le monde comprend, car ils sont très utiles dans le code et facilitent la vie. Pour finir, je pense que j’aurais dû demander plus d’aide et de conseils au professeur, car j’étais souvent bloqué et je n’arrivais pas à avancer suffisamment pendant le cours. J’ai donc pris du retard et ma motivation a diminué.

Partie 2

D’abord, je pense que le début du cours en C++ s’est quand même bien passé. Personnellement, j’aurais préféré faire plein de petits laboratoires pour pouvoir bien maitriser la matière comme dans le cours de POO. Ensuite, je pense qu’un dans un gros laboratoire, si tu bloques dans sur une partie de la matière tu prends beaucoup de retard. J’aurais effectivement aimé avoir plus de matière à notre disposition, mais je trouve qu’on avait assez d’exemples pour comprendre. À mon avis, je n’ai pas passé assez de temps pour comprendre pleinement la matière et il reste des blancs sur les vecteurs que j’aimerais encore travailler et finir par perfectionner.

Partie 3

Pour la partie projet, j’ai vraiment aimé l’ambiance du cours. Tout le monde travaille ensemble sur un projet commun et quand une personne tombe contre un mur, elle peut demander de l’aide à ses collègues. Je pense que ORX est fait pour des programmeurs expérimenter ou bien des personnes qui connaissent vraiment le domaine, car il n’y a presque aucune documentation, le projet nous a pris 1 cours à faire fonctionner pour tout le monde. Certains avaient 1000 erreurs de codes et on ne savait pas d’où ça venait. En gros, je n’ai pas aimé mon expérience ORX car, il n’est pas vraiment bien optimisé pour faire un projet de cégep ou l’on essaie d’apprendre et avancer. Pendant le projet sur ORX, je travaillais principalement sur le game design. Plus précisément sur les classes des personnages et leurs stats. Ensuite, j’ai trouvé que Unity est très facile à comprendre comparer à ORX. Il y a de la documentation partout, des tutos a en pas finir et j’ai vraiment aimé l’interface ou l’on peut voir directement ce que l’on fait. Je pense ce qui rend Unity difficile à comprendre c’est le nombre de boutons et fonctionnalités qu’il possède. Au début tout est mélangé et tu ne sais pas où commencer. Pour mon travail sur le projet Unity, je pense que j’ai fait beaucoup de petites choses, mais rien de concret comme le système de combat et le système de tour par tour. Aussi, je trouve vraiment qu’on manquait de temps pour faire un vrai jeu. Je pense qu’on pourrait me donner un 7 sur l’effort sur le projet. Je n’ai pas contribué comme Dom ou Yty, qui eux ce sont casser la tête, mais j’étais toujours présent au cours et je faisais mon possible.

Partie 4

Je me suis entendu avec Charles pour cette partie, car on travaillait sur des fonctionnalités semblables et nous avons travaillé un peu en équipe. Je pense que Charles a été un point fort pour ce qui consiste à faire la grid. Marc l’avait fait, mais tout était mal fait, alors Charles a décidé de s'en occuper et de l'arranger. Il a travaillé de chez lui pour que les autres puissent avancer, car tout le monde avait besoin de la grid, même moi. Il a aussi travaillé sur le système du pathfinding. Le pathfinding est de trouver le chemin le plus court en A et B, tout en évitant les obstacles en utilisant l'algorithme A je lui donnerai une note de 9/10, car il a bien travaillé et il a travaillé sur le code a la maison.

Conclusion

En conclusion, j’ai vraiment apprécier le cours de jeux-vidéo. Il nous a permis d’en apprendre plus sur ce domaine et de pouvoir vivre la situation de travail en équipe comme dans une vraie entreprise. De plus, j’ai aimé les petits meetings au début de cours ou l’on discutait en premier temps des changements appliquer au projet et en deuxième temps tout le monde se faisait assigner une tache au début du cours et on aurait dit une vraie petite équipe. Finalement, notre projet n’est pas fini par manque de temps, mais je pense qu’on aurait pu avoir quelques choses avec 2 semaines de plus.

Annexe

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Semaine*** | ***Temps*** | ***Taches*** |
| 5 octobre | 3 heures | Brainstorm d’idées pour le projet. Attribution des taches. Configuration ORX |
| 19 octobre | 4 heures | Tutoriel ORX et creation modèle UML |
| 26 octobre | 4 heures | Création des classes sur le projet ORX |
| 2 novembre | 4 heures | Changement d’engine pour Unity |
| 9 novembre | 4 heures | Tuto Unity |
| 16 novembre | 4 heures | Combat system / Damage |
| 23 novembre | 4 heures | Combat system / Damage |
| 30 novembre | 4 heures | Turn based system |
| 7 décembre | 4 heures | Turn based system |