

Fiche de Compte Rendu

Séance du 11/01/2023

Le projet que nous allons développer est un jeu vidéo basé sur le concept de Bomberman. Ce jeu sera conçu pour être joué sur ordinateurs.

Pour commencer, la première étape consiste à définir clairement le projet. Cela implique de déterminer les objectifs spécifiques du jeu, les fonctionnalités à inclure et les exigences techniques nécessaires pour la conception et la réalisation du jeu.

Ensuite, il est important de définir les rôles et responsabilités de chaque membre de l'équipe de développement. Les rôles incluent les développeur de jeu (Valentin/Amin), le testeur de jeu (Fabio) et le gestionnaire de projet (Thomas).

Enfin, il est crucial de réfléchir à une méthodologie de réalisation qui permettra de mener à bien le projet. Cela peut inclure la définition d'un calendrier réaliste, la mise en place de processus de contrôle qualité, l'utilisation d'outils de développement appropriés et la définition des jalons importants tout au long du projet.

Séance point d'avancement du 25/01/2023

1. Tous les membres ont installé la librairie graphique SDL qui servira de base à notre projet. Nous avons commencé à nous familiariser avec la librairie en manipulant ses premières fonctions de création de fenêtre graphique, etc.
2. Les principales difficultés ont été rencontrées lors de l'ajout de la librairie à notre environnement de développement intégré (IDE), ce qui nous a pris un certain temps, mais qui est maintenant prêt pour la suite.
3. Amin et Valentin vont continuer à travailler sur les graphismes et l'environnement de jeu, tandis que Fabio et moi allons travailler sur le moteur du jeu.
4. Notre objectif est de créer une carte fonctionnelle avec des collisions et des mouvements basiques d'un personnage, puis de gérer les personnages/joueurs par la suite.

Séance point d'avancement du 08/02/2023

1. Les textures nécessaires ont été ajoutées au jeu et un plateau de jeu avec des collisions a été créé. Les joueurs peuvent interagir avec l'environnement en utilisant les touches et un joueur peut être dirigé par le joueur 1.
2. Nous avons rencontré des difficultés lors de l'utilisation du multithreading pour implémenter plusieurs joueurs et les bombes.
3. Amin s'est occupé de la carte et va continuer à travailler dessus pendant que Valentin et moi avançons sur le multithreading. Fabio travaille sur la gestion d'un deuxième joueur et la mise en place d'une structure pour les joueurs.
4. Pour le moment, notre objectif principal est de comprendre et d'utiliser correctement le multithreading afin de pouvoir implémenter les fonctionnalités suivantes, telles que le joueur ordinateur et les bombes.

Séance point d'avancement du 28/02/2023

1. La map est presque terminée et tous les éléments externes pour les joueurs, tels que les bombes, fonctionnent correctement.
2. Nous rencontrons encore des difficultés pour synchroniser les éléments en multithreading et éviter les conflits dans chaque thread. Nous travaillons à réadapter le code petit à petit.
3. Je vais préparer la présentation finale du projet ainsi que remplir les documents de description et d'explication du projet. Pendant ce temps, Amin et Valentin travailleront à résoudre les derniers problèmes en matière de multithreading. Fabio se concentrera sur l'implémentation de tous les tests nécessaires pour la recette du projet.
4. Nous devons finir le multithreading pour pouvoir enfin finaliser le projet et nous concentrer sur l'affinement des détails pour un rendu plus professionnel.